

III. ÉVFOLYAM 10. SZÁM  
1999 OKTÓBER

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 FT

# 576 KONZOL

OSCAR DÍJAT A SQUARESOFT-NAK!

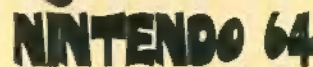
FINAL FANTASY 8 - PLAYSTATION



**Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!**



**34999,-**



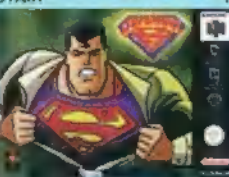
**NINTENDO 64 • 1 CONTROL PAD  
• STAR WARS POKER RACER  
• MARIO 64 KAZETTA  
49999,-**



1399A  
1399B  
1399C  
1399D  
1399E  
1399F  
1399G  
1399H  
1399I  
1399J  
1399K  
1399L  
1399M  
1399N  
1399O  
1399P  
1399Q  
1399R  
1399S  
1399T  
1399U  
1399V  
1399W  
1399X  
1399Y  
1399Z  
1399AA  
1399AB  
1399AC  
1399AD  
1399AE  
1399AF  
1399AG  
1399AH  
1399AI  
1399AJ  
1399AK  
1399AL  
1399AM  
1399AN  
1399AO  
1399AP  
1399AQ  
1399AR  
1399AS  
1399AT  
1399AU  
1399AV  
1399AW  
1399AX  
1399AY  
1399AZ  
1399BA  
1399BB  
1399BC  
1399BD  
1399BE  
1399BF  
1399BG  
1399BH  
1399BI  
1399BJ  
1399BK  
1399BL  
1399BM  
1399BN  
1399BO  
1399BP  
1399BQ  
1399BR  
1399BS  
1399BT  
1399BU  
1399BV  
1399BW  
1399BX  
1399BY  
1399BZ  
1399CA  
1399CB  
1399CC  
1399CD  
1399CE  
1399CF  
1399CG  
1399CH  
1399CI  
1399CJ  
1399CK  
1399CL  
1399CM  
1399CN  
1399CO  
1399CP  
1399CQ  
1399CR  
1399CS  
1399CT  
1399CU  
1399CV  
1399CW  
1399CX  
1399CY  
1399CZ  
1399DA  
1399DB  
1399DC  
1399DD  
1399DE  
1399DF  
1399DG  
1399DH  
1399DI  
1399DJ  
1399DK  
1399DL  
1399DM  
1399DN  
1399DO  
1399DP  
1399DQ  
1399DR  
1399DS  
1399DT  
1399DU  
1399DV  
1399DW  
1399DX  
1399DY  
1399DZ  
1399EA  
1399EB  
1399EC  
1399ED  
1399EE  
1399EF  
1399EG  
1399EH  
1399EI  
1399EJ  
1399EK  
1399EL  
1399EM  
1399EN  
1399EO  
1399EP  
1399EQ  
1399ER  
1399ES  
1399ET  
1399EU  
1399EV  
1399EW  
1399EX  
1399EY  
1399EZ  
1399FA  
1399FB  
1399FC  
1399FD  
1399FE  
1399FF  
1399FG  
1399FH  
1399FI  
1399FJ  
1399FK  
1399FL  
1399FM  
1399FN  
1399FO  
1399FP  
1399FQ  
1399FR  
1399FS  
1399FT  
1399FU  
1399FV  
1399FW  
1399FX  
1399FY  
1399FZ  
1399GA  
1399GB  
1399GC  
1399GD  
1399GE  
1399GF  
1399GG  
1399GH  
1399GI  
1399GJ  
1399GK  
1399GL  
1399GM  
1399GN  
1399GO  
1399GP  
1399GQ  
1399GR  
1399GS  
1399GT  
1399GU  
1399GV  
1399GW  
1399GX  
1399GY  
1399GZ  
1399HA  
1399HB  
1399HC  
1399HD  
1399HE  
1399HF  
1399HG  
1399HH  
1399HI  
1399HJ  
1399HK  
1399HL  
1399HM  
1399HN  
1399HO  
1399HP  
1399HQ  
1399HR  
1399HS  
1399HT  
1399HU  
1399HV  
1399HW  
1399HX  
1399HY  
1399HZ  
1399IA  
1399IB  
1399IC  
1399ID  
1399IE  
1399IF  
1399IG  
1399IH  
1399II  
1399IJ  
1399IK  
1399IL  
1399IM  
1399IN  
1399IO  
1399IP  
1399IQ  
1399IR  
1399IS  
1399IT  
1399IU  
1399IV  
1399IW  
1399IX  
1399IY  
1399IZ  
1399JA  
1399JB  
1399JC  
1399JD  
1399JE  
1399JF  
1399JG  
1399JH  
1399JI  
1399JJ  
1399JK  
1399JL  
1399JM  
1399JN  
1399JO  
1399JP  
1399JQ  
1399JR  
1399JS  
1399JT  
1399JU  
1399JV  
1399JW  
1399JX  
1399JY  
1399JZ  
1399KA  
1399KB  
1399KC  
1399KD  
1399KE  
1399KF  
1399KG  
1399KH  
1399KI  
1399KJ  
1399KK  
1399KL  
1399KM  
1399KN  
1399KO  
1399KP  
1399KQ  
1399KR  
1399KS  
1399KT  
1399KU  
1399KV  
1399KW  
1399KX  
1399KY  
1399KZ  
1399LA  
1399LB  
1399LC  
1399LD  
1399LE  
1399LF  
1399LG  
1399LH  
1399LI  
1399LJ  
1399LK  
1399LL  
1399LM  
1399LN  
1399LO  
1399LP  
1399LQ  
1399LR  
1399LS  
1399LT  
1399LU  
1399LV  
1399LW  
1399LX  
1399LY  
1399LZ  
1399MA  
1399MB  
1399MC  
1399MD  
1399ME  
1399MF  
1399MG  
1399MH  
1399MI  
1399MJ  
1399MK  
1399ML  
1399MM  
1399MN  
1399MO  
1399MP  
1399MQ  
1399MR  
1399MS  
1399MT  
1399MU  
1399MV  
1399MW  
1399MX  
1399MY  
1399MZ  
1399NA  
1399NB  
1399NC  
1399ND  
1399NE  
1399NF  
1399NG  
1399NH  
1399NI  
1399NJ  
1399NK  
1399NL  
1399NM  
1399NN  
1399NO  
1399NP  
1399NQ  
1399NR  
1399NS  
1399NT  
1399NU  
1399NV  
1399NW  
1399NX  
1399NY  
1399NZ  
1399OA  
1399OB  
1399OC  
1399OD  
1399OE  
1399OF  
1399OG  
1399OH  
1399OI  
1399OJ  
1399OK  
1399OL  
1399OM  
1399ON  
1399OO  
1399OP  
1399OQ  
1399OR  
1399OS  
1399OT  
1399OU  
1399OV  
1399OW  
1399OX  
1399OY  
1399OZ  
1399PA  
1399PB  
1399PC  
1399PD  
1399PE  
1399PF  
1399PG  
1399PH  
1399PI  
1399PJ  
1399PK  
1399PL  
1399PM  
1399PN  
1399PO  
1399PP  
1399PQ  
1399PR  
1399PS  
1399PT  
1399PU  
1399PV  
1399PW  
1399PX  
1399PY  
1399PZ  
1399QA  
1399QB  
1399QC  
1399QD  
1399QE  
1399QF  
1399QG  
1399QH  
1399QI  
1399QJ  
1399QK  
1399QL  
1399QM  
1399QN  
1399QO  
1399QP  
1399QQ  
1399QR  
1399QS  
1399QT  
1399QU  
1399QV  
1399QW  
1399QX  
1399QY  
1399QZ  
1399RA  
1399RB  
1399RC  
1399RD  
1399RE  
1399RF  
1399RG  
1399RH  
1399RI  
1399RJ  
1399RK  
1399RL  
1399RM  
1399RN  
1399RO  
1399RP  
1399RQ  
1399RR  
1399RS  
1399RT  
1399RU  
1399RV  
1399RW  
1399RX  
1399RY  
1399RZ  
1399SA  
1399SB  
1399SC  
1399SD  
1399SE  
1399SF  
1399SG  
1399SH  
1399SI  
1399SJ  
1399SK  
1399SL  
1399SM  
1399SN  
1399SO  
1399SP  
1399SQ  
1399SR  
1399SS  
1399ST  
1399SU  
1399SV  
1399SW  
1399SX  
1399SY  
1399SZ  
1399TA  
1399TB  
1399TC  
1399TD  
1399TE  
1399TF  
1399TG  
1399TH  
1399TI  
1399TJ  
1399TK  
1399TL  
1399TM  
1399TN  
1399TO  
1399TP  
1399TQ  
1399TR  
1399TS  
1399TT  
1399TU  
1399TV  
1399TW  
1399TX  
1399TY  
1399TZ  
1399UA  
1399UB  
1399UC  
1399UD  
1399UE  
1399UF  
1399UG  
1399UH  
1399UI  
1399UJ  
1399UK  
1399UL  
1399UM  
1399UN  
1399UO  
1399UP  
1399UQ  
1399UR  
1399US  
1399UT  
1399UU  
1399UV  
1399UW  
1399UX  
1399UY  
1399UZ  
1399VA  
1399VB  
1399VC  
1399VD



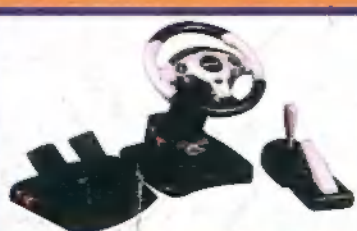
CRUISIN' USA  
DAREK RIFT  
DISNEY MAGICAL TETRIS  
DOOM 64  
DUKE NUKEM 64  
DUKE NUKEM -ZERO HOUR  
F1 POLE POSITION 64  
F1 WORLD GRAND PRIX  
FIFA 98  
FIFA 99  
FIGHTERS DESTINY  
GOLDEN EYE  
GT 64  
HIDDEN  
HOT WHEELS  
HYBRID HEAVEN  
IGGYS RECKIN' BALLS  
KNIFE EDGE  
KNOCKOUT KINGS 2000  
LAMBORGHINI  
LODE RUNNER 3D  
MADDEN 64  
MADDEN NFL 99  
MARIO GOLF  
MARIO PARTY



BLUE STINGER	14990
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	14990
SONIC ADVENTURE	14990
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	14990
POWER STONE	16990
TRICK STYLE	16990



<b>PLAYSTATION</b>	
Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HIV,
Memory Card 4MB	HIV,
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (házas irányításhoz)	HIV,
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (kíszo)	HIV,
Kábelék:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-
<b>NINTENDO 64</b>	
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-



McLaren Wines • Dine Now  
Reservations • Delivery • Retail • More  
**24999**

10 THUNDERBOLT	1990	MIEN'N BLACK	1990
720	1990	MONTEZUMA'S REVENGE	1990
AUL STAIR RETURN 99	1990	MORTAL KOMBAT 4	1990
ANIZ	1990	NBA JAM	1990
ANDROS HIT	1990	NBA JAM 99	1990
ASTERO & CABLE	1990	REVENGE	1990
BLACK BASS FISHING	1990	ROCKET WICKER MAN	1990
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	1990	POWER GUEST	1990
CAESARS PALACE 8	1990	QUEST FOR CAMELOT	1990
CARMAGEDDON 8	1990	R TYPE DX	1990
CENTREDE	1990	REVENGE WORLD TOUR	1990
CHESNAW	1990	RATS	1990
CONKERS POCKET TALES	1990	ROCKMAN	1990
CRAZY WIFIO	1990	SHOCK AND SHAME	1990
CRAZY CASTLE 3	1990	SHOGUN KICKER	1990
DANCE ZONE	1990	SHOGUN VALLEY	1990
DUKE NUKEM	1990	SHOGUN NIGHTMARE	1990
IT 1000 GP	1990	SPY VS SPY	1990
FIFA 2000	1990	STREET BEATDOWN	1990
FRIGGER	1990	SUPER MARIO BROS DELUX	1990
GIANT JUDO MATCH GILBERT 2	1990	TETIS DX	1990
GEX	1990	TOP GUN RALLY	1990
HARVEST MOON	1990	TURBO 2	1990
HEXITE	1990	TRACER	1990
ISS SOCCER 99	1990	V RALLY	1990
KLAX	1990	WARDLAND II	1990
LAS VEGAS	1990	WACKED SURFING	1990
LEGEND OF RIVER KING	1990	WOLF ATTITUDE	1990
LOXICA	1990	YELDA	1990
MAGNA M.F.	1990	YEA GOLF 016 (7 SHOGUN)	2000

ADVENTURE ISLAND	1990	MEGAMAN	1990
ALADDIN	1990	MEGAMAN II	1990
ALLEN VS PREDATOR	1990	MICKY'S DANGEROUS CHASE	1990
ANIMANIACS	1990	MICRO MACHINES	1990
ASTERIX	1990	MORTAL KOMBAT II	1990
BATMAN FOREVER	1990	MOTOCROSS MANIACS	1990
BATMAN RETURN OF JOKER	1990	MR NUTZ	1990
BIONIC COMMANDO	1990	MULAN	1990
BOBBERMAN	1990	NIGEL MANSEL	1990
BOMBING	1990	DOUGIE BELL (GOLF)	1990
BUS & BUNNY 2	1990	PAPERBOY	1990
BUST & MOVIE 2	1990	PRINCE DELUXE	1990
COLD SHADOW	1990	PRINCE OF MONTEZUMA	1990
CONTRA ALIEN WARS	1990	POCAHONTAS	1990
DAFFY DUCK	1990	POCK	1990
DARKWING DUCK	1990	POREY 2	1990
DENNIS THE MENACE	1990	PRIMAL RAGE	1990
DE GLOUJON VON NOTRE DAME	1990	RETURN OF THE JEDI	1990
DONKEY KONG	1990	ROAD RASH	1990
DONKEY KONG LAND	1990	RODOROCK VS TERMINATOR	1990
DONKEY KONG LAND 2	1990	SHAW'S SOLDIERS	1990
DONKEY KONG LAND 3	1990	SAURUS	1990
DOUBLE DRAGON II	1990	SAURUS' NIGHTMARE	1990
DRAGONS LAIR	1990	SAURUS TRAVEL THE WORLD	1990
DUCK TALES	1990	SPIDERMAN X-MEN	1990
EMPIRE STRIKES BACK	1990	SPY VS SPY	1990
F1 RACE	1990	STAR WARS	1990
FINAL FANTASY ADVENTURES	1990	SUPER HUNCHBACK	1990
FINAL FANTASY LEGEND	1990	SUPERMAN	1990
FINAL FANTASY LEGEND 2	1990	SYLVESTER & TWENTY	1990
FINAL FANTASY LEGEND 3	1990	TALESPIA	1990
FIRESTONES	1990	TAKAGOTOCHI	1990
GHOST BUSTERS II	1990	TARZAN	1990
GOZDULA	1990	TAZ MANIA	1990
GRAND PRIX	1990	THE REAL GHOSTBUSTERS	1990
GREENGLASS 2	1990	TINY TOONS - WACKY SPORTS	1990
HME ALONE 2	1990	TINY TOONS II ADVENTURE	1990
HUGO 2	1990	TOP GUN	1990
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	1990	TRACK & FIELD	1990
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	1990	TRICK 101	1990
JACK NICOLAUS GOLF	1990	TULZAC	1990
JELLY BOY	1990	WARRIOR JAMES	1990
JIMMY CONNORS TENNIS	1990	WATER WORLD	1990
JUNGLE BOOK	1990	WAVE RACE	1990
JUNGLE STRIKE	1990	WHO FRAMED ROGER RABBIT	1990
JURASSIC PARK	1990	WORLD CLIP IN	1990
JURASSIC PARK II	1990	WORKAS	1990
LEARNINGS	1990	WWF RAW	1990
LOCH KIN	1990	WOLFBEAR GOLD RUSH	1990
LITTLE NERFMAN	1990	YOKERS COOD	1990
LOONEY TUNES	1990		

**MÁR KAPHATÓ!  
SEGA DREAMCAST**

799999:



**DREAMCAST + JOY + DEMO GI**







# REKORD

## ZELDA GAIDEN (NINTENDO 64)

Nintendo

A Zelda Gaiden az Ocarina of Time után játszódik pár hónappal. A történet szerint a béke helyreállt Hyrule-ban, és most mindenki boldog. Azonban egy napon Link az erdőben összefut egy Stalkid nevű fazonnal, aki elrabolta Epona nevű barátságát és egy mágikus ajtón kilép a világból. Link természetesen követi, de a hely, ahová érkezett, több mint furcsa. Egy hold a föld felé és pár napon belül rá is fog zuhanni. Persze csak akkor, ha Link nem tesz semmit. Kb. ez lesz a fő sztorija az új Zeldának, ami sok olyan apró dolgot is tartalmazni fog, amit az eredetiből időhiány miatt kihagytak. Persze a megjelenéssel nem kapkodnak, csak jövő év közepén jön Európába.



## DESTRUCTION DERBY 3 (PLAYSTATION)

Psygnosis

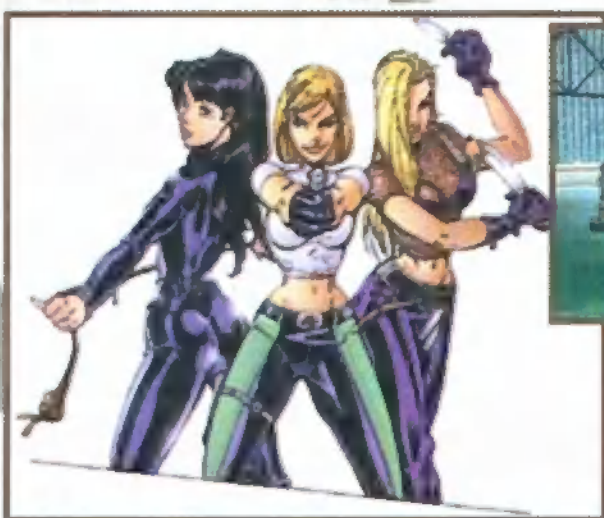
Még az első PlayStation-ös játékok között volt a Destruction Derby, a Psygnosis azon ronszderbi szimulátora, ahol tulajdonképpen az életben maradás volt a cél. Törni-zúzni a behatárolt pályák között - ez ám a móka. Aztán a második rész után elült a vihar. Egészen 1999-ig csand honolt az agresszív játékok körül, ám a Driver óriási sikere arra ösztönözte a Psygnosis-t, megmutassák képesek elvesztett bandájukat lépipálva legalább olyat csinálni, mint ők. A képeken látható, hogy grafikailag nincs probléma, ha tényleg így fog kinézni PS-en, akkor megemelhetjük a kalapunk. Jövő tavaszra ígérk.



## TUROK: RAGE WARS (NINTENDO 64)

Iguana/Acclaim

Idén karácsonykor maradjunk Turok nélkül. Az Iguana fejlesztőcsapata gondoskodik arról, hogy rendezhessünk egy kis dinóvadászatot - immáron harmadszor. A Rage Wars annyiban üt el az eddigi részekétől, hogy inkább a többjátékos módra lesz kiélezve. Továbbá a nyílt terpről is berántották az akciót a zárt termekbe, így szebb grafikát érhetnek el - nem kell a ködösítést használni. Ezzel szemben a többjátékos módban annál pörgőbb az akció minél kisebb helyen történik az emberek. 36 pálya 16 fegyver, közel 10 választható karakter. Ezt ígéri a karácsony előtt megjelenő Rage Wars.



## DAIKATANA (NINTENDO 64)

Ion Storm/Kemco

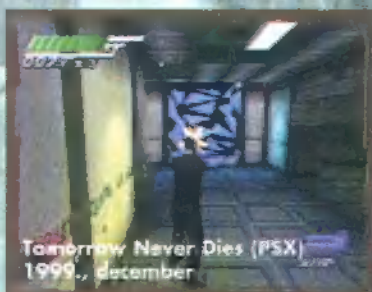
A Daikatana érdekessége az, hogy olyan emberek fejlesztik, akik anno a Quake 1 és 2-n is dolgoztak. Sőt először csak PC-s verziót akartak belőle, aztán rájöttek, hogy a kis Nintendo is tud valamit. A sztori a 25. századba vezérel minket, ahol archeológusok felfedeznek egy varázserővel megáldott kardot. Ez a kard képes arra, hogy utaztasson az időben, így rengeteg híres korban járhatunk majd. Több mint 50 ellenfél a 32 pályán, 25 különböző fegyver és mini PRG feladatok jellemzik a jövő összejt megjelenő lövöldözős játékát.



## PRINCE OF PERSIA 3D (PLAYSTATION)

Avalanche Software/Mindscape

Emlékszik még valaki az ősrégi Broderbund játékokra, a Prince of Persiára? Azt hiszem már nem sokaknak jut eszébe az aranyos 2D-s ügyességi/mászkalós akciójáték, melyben egy herceget alakítva kellett a szultán palotájából kimenteni kedvesünket. A PC-n már két részt is megélt sorozat, most trilógiává bővült, hiszen megjelent a harmadik darabja is, Prince of Persia 3D néven. A fő szempont a PlayStation változatnál nem volt, csak egy hű mása legyen a PC-snek a PS irányítójára igazítva. A játékban a főszerepet most is a herceg kapja, s megint egy sor nyaktörő mutatóványt kell végrehajtania. Kardozás az örökkel, felmászás egy kötélen, átvágás egy kisebb szakadékot, és megkapaszkodni egy peremen. A grafika elég tetszetősnek mondható, de a játék csak jövő tavasszal jön.





## ALUNDRA 2 (PLAYSTATION)

Activision

Számomra az Alundra című program akkor szűrt szemet, amikor a Veres Miki behozta körül 10 oldalas leírását hozzá. Hoppá, akkor ez nem lehet valami rövid program. És valóban nem is volt az. A folytatás azonban már az Activision égisze alatt fog megjelenni, amiben a főszereplő ismét Flint, a Baron-t is levadászó fiú lesz. Az ígéretek szerint ismét lesznek mini játékok és új, 3D-s polygonos hősök is. Valamikor jövő év közepe felé várható.



## PARASITE EVE II (PLAYSTATION)

Square

Sajnos a mai napig nem kaptunk arra utaló információt, hogy a Parasite Eve megjelenjen Európában – sehol, talán majd a második rész! A történetet egyelőre nem nagyon bontakoztatták ki előttünk, amnyi derült ki, hogy az első rész után 3 évvel játszódik és szintén Aya lesz a főszereplő. A nyomozást azonban nem egyedül folytatja, társat is kap. Szintén újítás, hogy az első részt tervező csapat felváltja egy teljesen új, akik eddig még semmilyen projecten sem dolgoztak. A játék 2000 telén jön Amerikába.



## APRÓ

Bombahír: Hideo Kojima, a Metal Gear Solid játék alyja megnézte a Mátrix című filmet. Ebben még nem lenne semmi különös, de miután dicsőimuszokat zengett róla, nyilatkoztak a film rendezői: a Wachowski testvérek is, hogy az első játék, amivel játszottak amióta megcsinálták a filmet az az MGS volt. Lehet, hogy készülében van egy Mátrix játék a Konamitól?

A kifejezetten gyerekjátékokra specializálódott NewKidCo exkluzív megállapodást kötött a Disney-vel, melynek értelmében minden híres karakter játékokat kap. A géptípusok pedig a PlayStation és a Nintendo 64 lesz. Az első közös játék 2000 közepén várható: Micimackó címmel.

Megjelent a Resident Evil 3! Na nem kell a boltokba rohogni megvenni, mert egyelőre csak Japánban jelent meg a Bio-Hazard 3: Last Escape. A nyitás hetében eladtak 1 millió darabot, azóta tavaszi 100 ezer talált gazdára, szóval örület van. A játék 2 részre oszlik: Jill 24 órával az RE2 eseményei előtt Raccoon City-ből menekülni akar, de már csak 24 órával utána tud kikeveredni az egészéből. Mivel volt szerencsém végigjátszani, így első benyomásaimat közre tudom adni: A program nem a monumentálisával vívta ki az elismeréseimet, hanem a hangulatával. Azt a játék készítői is nyilatkozták, hogy ez inkább a Hard Core játékosoknak készült, ahol több apró kis titok, mint a sok bonyolult logikai feladat. Van egy rossz hírem is: Európába, csak jövő tavasszal jön.

Tavasszal adtuk közre azt a hírt, hogy jön az Indiana Jones PlayStation-re. Sajnos azóta változtak a dolgok a nagyvilágban, a minap kürtölte szét a hír a LucasArts, hogy leállították a fejlesztéseket. Azt, hogy ennek mi volt a pontos oka tudni nem lehet, csak találgatni: talán a Dreamcast és a PlayStation 2 miatt?

Jön a Medieval III! A már készülőfélben lévő játék története szerint Daniel Fortesque békében visszatért az a kis sírkamrájába és lefeküdt végre aludni. Am azzal nem számolt, hogy 500 év múlva egy vekkeróra felveri majd alvóából... A játék immáron sokkal színesebb lesz, hiszen a történet során majd egy cirkuszba is eljuthatunk, valamint a méretarányok is más ábrázolást kaptak, hiszen összefutottunk egy többemeletes csontváz-dinoszaurusszal is. Megjelenése csak jövőre várható.

Már javában készül a Duke Nukem Készen a Kill 2. Hogy mi lesz benne? Mint a címe is utal rá: nőhegyek mindenhol. Valamikor jövőre jön.

## COLIN MCRAE RALLY 2 (PLAYSTATION)

Codemasters

En most akkor vitába szállnék Ádám kollégámmal a rallys játékok ügyében, mert számomra mindig is a Colin McRae maradt a favorit. Azt a hangulatot, amit az első rész nyújtott, nem tudja visszaadni semmi sem. Így hát nem meglepő a Codemasters azon bejelentése, hogy 2000-ben jön az új Colin. A legfőbb változás az azon kívül persze, hogy Mr. Vezetőseni már a Ford Focus volánja mögött veszi a kanyarokat, a teljes grafikai engine kicserélése volt. Azt mondják a beavatottak, hogy nagyon látott realisztikus grafikát használ a játék, jobbat mint az első rész! Hát én már remegő kezekkel várom...



## SHEEP (PLAYSTATION)

Empire Interactive

Birka. Miféle név ez egy játéknak? Hát az biztos, hogy valami állati nagy baromságról lesz szó megint. Akik pedig erről gondoskodnak, azok a játék főszereplői: a birkák. A játék stílusa leginkább a Lemmings-hez hasonlítható, azaz felülről szemlélve a játékot különböző módon felhasználva a birkákat eljuttatni őket a célig, ami nem más, mint egy UFO leszállóhely. Itt szippantják fel a földönkívüliek a szerencsétlen állatokat.

## DREAMCAST

Megjelent! Október 14.-én 0 óra 0 perckor kinyitottak a nagy európai városok műszaki üzletei és elkezdtek árusítani a Sega csodagépét, a Dreamcast-et. És képzeljétek el pontosan 100 ezer darabot adtak el belőle. Ez szép teljesítmény. A gépet 15 játékkal kezdték el árusítani, s decemberig további 25 cím várható. Amúgy másként volt látni, hogy a Sega Anglia szerte óriásplakátokkal hirdette a PlayStation-t, mint a legjobb gépet. Persze csak addig, amíg meg nem jelent a Dreamcast.

A gép immáron kis hazánkban is kapható, az összes 576 KByte Shop-ban állnak a kedves érdeklődők rendelkezésére. A gép ára 79.999 Ft, és ez egy joystick-ot és egy demo CD-t foglal magában. Következő számunkban valószínűleg elkezdjük a DC játékok tesztelését is.



## JÁTÉK!!!

**Jelige:** Croc CD játék  
**A kérdés:** Miért akarsz nyerni?  
**A nyeremény:** 8 db eredeti Croc 2 játék

**Jelige:** Silent Hill játék  
**A kérdés:** Hogyan hívják a játék főszereplőjét?  
**A nyeremény:** 20 db Silent Hill poszter

**Jelige:** Tai Fu játék  
**A kérdés:** Mennyi a játék címszám?  
**A nyeremény:** 1 db eredeti Tai Fu játék

**Jelige:** Resident Evil 2 játék  
**A kérdés:** Mi az előfizetési számszám?  
**A nyeremény:** 2 db Resident Evil 2 plakát

**Jelige:** Sled Storm játék  
**A kérdés:** Milyen csapatok csúszkálnak a játék járművein?  
**A nyeremény:** 5 db Sled Storm poszter

**Jelige:** Hazudós játék  
**A kérdés:** Melyik cikk-író tesztjei tetszenek a legjobban, és miért?  
**A nyeremény:** 1 db eredeti magyar Star Wars Episode I filmplakát (és ezt semmilyen Movie Shopban nem tudod beszerezni)

**Jelige:** Bug's Life játék  
**A kérdés:** Hogyan hívják a film, s egyben a játék főszereplőjét?  
**A nyeremény:** 1 db A Bug's Life Color GameBoy játék

## NYERTESEK:

Pálfi István, Salgótarján (Libero Grande játék), Bóki Sándor, Budapest (Viva Football demo), Márkus Ferenc, Győr (Pocket Fighter játék), Rénes Balázs, Budapest (Moto Racer 2 játék), Simon Tibor, Budapest (Bloody Roar játék), Kémási Balázs, Budapest (N2O játék), Tamás Gábor, Pécs (Actua Ice Hockey játék), Zelenák Róbert, Budapest (Ninja demo), Sziráki Mihály, Szekszárd (X-Gam Pro Boarder játék), Nicki Renáta, Kőszeg (Psygnosis demo), Szabó Attila, Szeged (Psygnosis demo), Szabó Balázs, Miskolc (Psygnosis demo), Zakan Attila, Salgótarján (Psygnosis demo)





**A**vámpírtörténetek mindig is kelendőek voltak, így hát ha egy játékban egy várszívó a főszereplő, nyilván nem lep meg senkit. Az Eidosnál azonban nem elégedtek meg egy sima rémtörténettel, s a Soul Reaverhez egészen extrém sztorit mellékeltek: a főhős ezúttal egy zombi vámpír! Egy vámpír, akit saját mestere ölt meg, és aki feltámadt poraiból.



A helyszín egy Nosgoth nevű világ, melyet kezdetben teljesen szokványos emberek népesítettek be. Egy napon viszont megjelent Lord Kain, aki a pusztulást és a káoszt hozta el. Az első lépése az volt, hogy leereszkedett az alvilágba, s onnan hat lelket lopott el. Így élesztette fel későbbi vámpír-hadseregét, akik közül hősünk, Raziel volt az egyik. Raziel hűségesen szolgálta gazdáját több mint egy évezreden keresztül – mindvégig, miközben meghódították Nosgoth földjét. Csaknem teljesen kiirtották az emberi fajt, majd megkezdtek átalakítani a környezetet a saját ízlésüknek megfelelően – füstfellegekkel takarták el a számukra oly égető napot. Mint látható, ez nem egy hagyományos vámpír-mese: itt nem romantikus hűsként, hanem veszedelmes fajként jelennek meg a vámpírok. Ráadásul nem csak a történet nem szokványos, hanem maguk a vámpírok sem. A Soul Reaver vámpírai ugyanis nem a harapásuk által sakaszkodnak: a lelkek az, ami vámpírrá teszi őket. (A vérál-

dozatokkal csupán a testüket "tartják karban".) Lelkeket rabolnak a másvilágról, s azokkal élesztnek fel halottakat: így szól a fáma. Csak az emberek hiszik azt, hogy a mérgezett vérük teszi őket gonosszá, de valójában a lelkek által az alvilágból nyerik erejüket.

Kain vámpírai ahogy egyre idősebbek lesznek, továbbfejlődnek. Kezdek elveszíteni emberi vonásaikat, s inkább istenekhez válnak hasonlatossá. Kain volt közülük az első, ezért mindig ő fejlődik elsőként, s őt követik – néhány évtizednyi lemaradással – a többiek. Ez a dolgok rendje. Igen ám, csak hogy történetünk kezdetén Raziel abban a "kegyben" részesítik a Sötétség Istenei, hogy ő kapja meg elsőként a repülés képességét. A sors úgy tűnik, kegyetlen tréfát űz Raziellel, merthogy a szárnyaival csak annyit ér el, hogy mestere arcátlan áruló-nak bélyegzi őt. Kain megcsönkíti a szárnyait, majd a saját testvéreivel dobhatja őt a Halottak Tavába. A vámpíroknak halálos ellensége a víz: Raziel pokoli kínokat él át, miközben az örvény lefelé húzza őt. A víz teljesen lemarja a húst a csontjairól, s közben – maga sem tudja mennyi ideig – csak süllyed, és egyre mélyebbre süllyed. Amikor elérkezik a tó aljára, már csak árnyéka néhai önmagának.

S ekkor jön a meglepő fordulat: Raziel magához tér, és egy hangot hall. A Mindenható szólítja őt: egy különleges lehetőséget kap, hogy bosszút álljon. Mint kiderül, ő egy kiválasztott, akinek az lesz a dolga, hogy foglyul ejtett lelkeket irányítson vissza a túlvilágra. A Mindenható nem nézheti tovább, hogy a halhatatlan vámpírok megakadályozzák a lelkek körforgását: az édes bosszúért cserébe Razielnek annyit kell tennie, hogy a túlvilágra küldi korábbi barátait....

## A SZELLEMI ÉS AZ ANYAGI VILÁG

Ki gondolta volna: a dús keblű hősnője nélkül is tud kitűnő akciójátékot készíteni az Eidos – ezt látszik bizonyítani most a Soul Reaver. A játékot úgy kell elképzelni, mint egy Tomb Raidert, csak épp szebb grafikával, és kevésbé nehéz küldetéseikkel.

Raziel látszólag egy teljesen szokványos figura: azt leszámítva, hogy szárnyai ma-

radvényaival vitorlázni is képes, nagyjából annyit tud, mint bármelyik más akcióhős. Ládákat tologat/húzogát, kapcsolókat ajtókat nyit, gépeket működtet, és így tovább. Amit azonban nem sokan csinálnak utána: képes párhuzamos világok között lépkedni. Nemi túlzással a Soul Reaver egy 4D-s játék. A "negyedik dimenziót" az ún. szellemi világ alkotja, amibe a játék során bármikor átléphetünk. (A SELECT lenyomásával, majd az átváltás varázslattal.) Állati klassz, ahogy a szemünk előtt formálódik át a dolgok, s bár a terep nagyjából ugyanolyan elrendezésű marad, egyes tárgyak teljesen más alakot ölthetnek. A szabályos világunkkal ellentétben minden olyan amorf. Ráadásul ez nem csak esztétikailag nyújt nagy élményt: fontos a játékmenet szempontjából is. Bizonyos elemek megnyúlhatnak, avagy összemehetnek, vagy teszem azt: egy rés kiszélesedhet, s így új helyek válnak elérhetővé. A szellemi világnak megvan továbbá az az előnye, hogy az idő nem telik. Nincs például ideje egy platformnak leomlani alattunk, vagy nincs ideje becsukódni egy időre zárodó kapunak. Persze a lefagyasztott idő ugyanakkor hátrány is tud lenni, hiszen szellemként egyáltalán nem lehet manipulálni a tárgyakat. Mindezek eredményeként a Soul Reaver egy teljesen új játékmenetet kínál: csak úgy tudunk haladni, ha ésszerűen ide-oda lépkedünk a világokban.

## A HARC

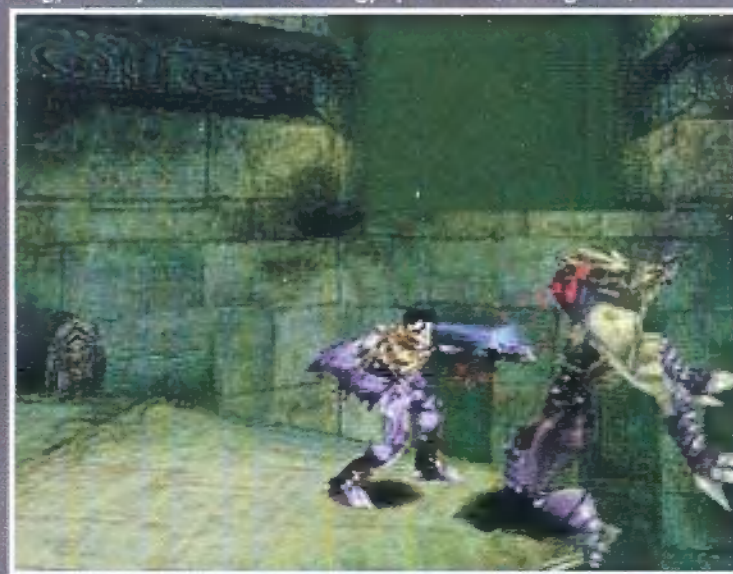
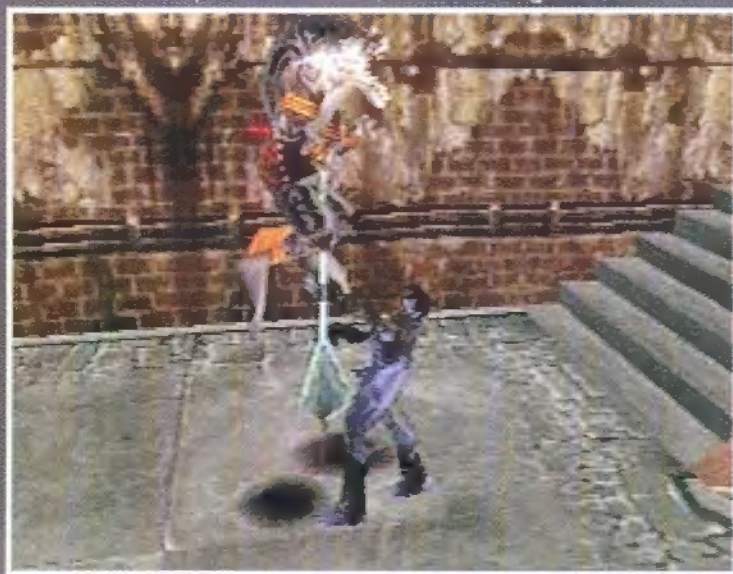
Mint már mondtam, a szellemi világba bárhol, bármikor átléphetünk, ezzel ellentétben viszont az anyagi világba csakis bizonyos portálokban keresztül. Ráadásul az átlépésnek az is feltétele, hogy maximumon legyen az energiánk. Az energiánkat egy spirál alakú kijelző mutatja, mely akkor telik, ha lelkeket gyűjtünk be (KÖR gomb). A szel-

lemi világban néhol szabadon találhatunk ilyen lelkeket, de ami gyakoribb: ún. lélekgyűjtő szellemeket kell kinyírunk. Az anyagi világban ugyanebből a célból a vámpírokat kell gyilkolnunk, vagy ha kedvünk van hozzá, az elvéve fellelhető emberek lelkeit is begyűjthetjük. Azonban érdemes megjegyezni: ha csak a szörnyeket bántjuk, az emberek bosszúálló angyalnak fogják hősünket tekinteni, s önként ajánlják fel az életerejüket. Amikor térdre ereszkednek előttünk, úgy is ki lehet őket szipolyozni, hogy nem öljük meg őket. (A szellemi világban egyébiránt folyamatosan töltődik az

erőnk, de csak nagyon lassan.)



A Soul Reaver egyik legki-munkáltabb része a remek küzdelem: az anyagi világban szinte bármilyen kezünk ügyébe akadó eszközt fegyverként használhatunk. Nem csak lándzsákat akaszthatunk le a falról, de verekedhetünk fáklyákkal is, vagy például akár csöveket is kitéphetünk a falakból. Sőt a fellelhető kövekkel is dobálózhatunk. Újabb érdekesség, hogy a vámpírokat nem elég lekaszabolni, de ki is kell végezni őket. Először ki kell fárasztani az ellenfelet (NÉGYZET), majd a HÁROMSZÖG gombot lenyomva feltámasztani. Ezzel a mozdulattal amúgy menet közben is lehet próbálkozni, csak persze senki sem fogja megvárni, hogy keresztül döfjük. (Hacsak nem alattomban, hátulról szúrunk le valakit – mert a program van olyan intelligens, hogy hátulról lopakodva nem vesznek





## A KLÁNOK

A Soul Reaverben az ellenségeink nem éppen klasszikus értelemben vett vámpírok. Hősünk öt testvére öt különböző klánnak a vezére: a mutáns vámpírok között az egyik csoport pökökkel mutat rokonságot, míg egy másik meg gyi-



minket észre az ellenfelek.) A keresztülszúrt ellenfél lelkét azonnal be kell gyűjteni, különben ha kihúzzuk a fegyvert belőle, azonnal magához tér.

A halhatatlan vérszívókkal szemben az egyéb közismert vámpíróló technikákat is be lehet vetni: fénnel, tűzzel, vízzel kell győzedelmeskednünk. A fátylós "gyűjtőgátásoknál" sajnos minden kivégzésnél elalszik a fátylánk, de szerencsére a tábor-tüzeknél újra lehet gyűjteni őket. Egyszer egyedi ötlet, hogy ha pusztán kézzel verünk, a kivégzések felsorolt módszereit a fix tárgyakkal kell megoldani. A kivégzés gombjával felkaphatjuk a szédelgő áldozatot,

# LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

dást kell keresnünk. Az első "bátyusnál" például tövises aljú vaskapukat fedezhetünk fel, melyeket fel/le húzhatunk a mögöttük lévő karral, s csak a megfelelő helyre kell csalni az áldozatunkat. A játékmenet szempontjából rendkívül ötletes dolog, hogy mindegyik klánfőnöknek van valamilyen speciális technikája, amit a lelkükkel együtt megöröklünk. Elsőként például elnyerjük a képességet, hogy a szellemi világban átbújunk a rácsokon. A Kain-nel való első találkozásunk után egy fontos tárggyal bővül az arzenálunk: a Soul Reaver karddal. Ez egy rendkívüli erejű fegyver, de van egy nagy hátránya: az anyagi világban csak akkor tudjuk használni, ha teljes az energiánk.

A Tomb Raiderrel ellentétben a Soul Reaver nem annyira lineáris, bárhova, bármikor visszatérhetünk. Ennek ellenére a cselekmény mégis egy jól követhető szálon fut, ami pontosan ennek a "megörökléses" dolognak köszönhető. A különböző klánok területeit mindig valami olyan akadály választja el, amin csak a soron következő vezér kinyírása után tudunk átjutni. Új képességeket biztosítanak a

élyekben találhatjuk, melyekben érdekes feladványokat kell megoldanunk. Egyik-másik szentély egyébként van olyan nagyságú és bonyolultságú, mint némelyik klánfőnök területe. A legtöbbszor a szentély megtalálása a legnehezebb. Ha van valamilyen varázslatunk, utána már varázserőt is gyűjthetünk.

## ÉRTÉKELÉS

A Shadow Man után a Soul reaver volt mostanában az a játék, amivel a legtöbb időt töltöttem – és nem véletlenül. A program gyönyörű grafikával rendelkezik, még akkor is, ha elég nagy a kódosítás a távolban. S ami még többet nyom a latba: a kitűnő és gondolkodtató feladványok szórakoztatják a játékost. Roppant érdekesek például a ládatolagatos részek, melyeknél nem csak építkezni kell, de megesik, hogy képeket kell kirakni. Ezzel kapcsolatban újszerű mozzanat, hogy nem csak tologathatjuk, de át is forgathatjuk, vagy egymásra pakolhatjuk a kocka alakú köveket.

Halhatatlan hősről lévén szó jól kitalált megoldás az is, hogy nem számol a program életet, s bénáskodás esetén csak a szellemi világba kényszerülünk vissza. A játék gyakorlatilag sosem szakad meg: az elejétől a végéig nincs egy "loading" képernyő. Persze ez nem csak a halálzás hiánya miatt van így, hanem mert a pályákat menet közben tölti a gép. "Töltés" tekintetében csak az állástöltés ront az összképen. Nagy kiszúrás, hogy a mentett állásainkat a legelső helyszínről kell kezdenünk. Igaz, a közlekedést kellően lerövidítik a teleport-kapuk, melyekkel a pályarészek között ugrálhatunk. Eppen ezért ne felejtjük el őket aktiválni! (Mindenholt jellegzetes, színes ajtók vezetnek hozzájuk.)

V.Z.



és mondjuk egy díszpajzs kiálló részébe hajlíthatjuk.

A küzdelmek amúgy egyáltalán nem komolyak. Van automata befogás gomb (R1) amivel hősünk automatikusan az ellenség irányába fog csapkodni – mondjuk az ellenfelek olyan fürgék, hogy erre szükség is van.

kokkal és így tovább. Ennek megfelelően más harcmodorral is rendelkeznek – a gyíkfélek ráadásaként még immúnisak a vízre is. A klánvezérek pedig igazi fenevadak. Velük szemben már nem is válnak be az egyszerű praktikák: mindig valami egyedi – általában helyhez kötött – megold-

felvehető varázslatok is, bár a végigjátszás szempontjából ezek nem nélkülözhetetlenek. A varázslatok menüjét (ahol a világ-váltás varázslata is található), különböző típusú (tűz, víz, fűléstető zaj, stb.) támadó varázslatokkal gyarapíthatjuk. A mágiaikat szimbolizáló jeleket speciális szent-

**LEGACY OF KAIN  
SOUL REAVER**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA**

**1 JÁTÉKOS  
3 MEMÓRIABLOKK  
DUAL SHOCK**

**✓ PÁRHUZAMOS VILÁG RENDKÍVÜL  
ÉRDEKES, ÉS A KÜZDELMEK  
SEM UTOLSÓK**

**x AZ OPERÁTOR BÉNASÁGA MIATT  
SOKAT KELL MANUÁLISAN  
ÁLLÍTANI A NÉZETET**

**89%**



Vannak, akiken nem látszik az idő múlása. Eltelik egy-két év, és az idő vasfoga nem hagy nyomot rajtuk. Közéjük tartozik Gex is, az ezerarcú gekkó. Amíg más szuper- és játékhősök vállvetve küzdenek a gonosszal látástól Mikulásig, addig ő TV nézéssel és légypiszok ízesítésű fánk zabálással múltatta az időt. Azon a bizonyos napon is épp a kedvenc híradóját nézte (GEX-nek ugyanis mindegyik műsor a kedvenc műsora), amikor drámai fordulat következett be az életében. A híradóból értesült, hogy eltűnt B. Maca, az ő legkedvesebb titkosügynő-nője. Közvetlenül ezután a szóban forgó hölgynek sikerül még egy segélykérő üzenetet eljuttatnia hősünkhöz, melyben tájékoztat minket, hogy Rez ismét visszatért, és gonoszabb mint valaha. Mellékesen arra is megkér, hogy szabadítsuk ki őt Rez fogságából. Gex pedig ugrik, sarokba dobja a fánkját, felcsatolja videotelefonos óráját, kikapcsolja a TV-t, és már rohan is a főhadiszállásra. Oké csak vicceltem, a TV-t nem kapcsolta ki.

Általában a készítőik egy többé-kevésbé sikeres játéknak már a



rákövetkező évben kiadják a folytatását is. Ez több szempontból is előnyös nekik, egyrészt nem kell kitalálniuk semmi újat, ráadásul fel tudják használni az előző rész grafikus motorját, másrészt abban is bízhatnak, hogy a név már önmagában eladja a stuffot. Azért ennyire nem siralmas a helyzet, mert a GEX 3: DEEP COVER GECKO-ban rengeteg új ötlettel és változatos pályákkal rukkoltak elő a készítőik. Szóval Gex ismét visszatért a PS-re, egy amolyan gyűjtögetős-mászkalós játékkal. Azért nem írom, hogy platform játékkal, mert nálam a 3D-s platformjátékok a Mario 64-nél kezdődnek, és ez azért a közelébe sem ér. A játék elején először a főmenüvel fogunk ta-

lálkozni, itt három lehetőség közül választhatunk. A NEW GAME-nél kezdhetünk egy új állást, de azt azért el kell mondani, hogy lehetőleg még kezdés előtt tegyük a gépbe a memóriakártyát, mert később már a program nem ismeri fel, és nem adja be a Save Game opciót, aztán majd kaparhatjátok a falat. A LOAD GAME tiszta ügy, a már megkezdett és memóriakártyára mentett állás folytatható innen. A DEMOS pontban a cég jövőben megjelenő játékaiknak demoiba nyerhetünk bepillantást, a három közül kettő még játszható is.

## KEZELÉS

A játék kezdetekor rögtön a vezérlőteremben találjuk magunkat, úgyhogy itt az idő megismerkedni az irányítással, főleg mert az Options menü amúgy is elég szegényes. Játshatunk Dual Shockkal is, bár semmi különbséget nem fogunk felfedezni egy sima irányítóhoz képest. Hiába nyomulunk analóggal Gex túl nagyokat fordul, nem

lehet finom mozdulatokat csinálni. Gex az X-szel ugrik, ha ugrás közben még egyszer lenyomjuk rugót formál a farkából és így ext-

Háromszöggel – ha folyamatosan nyomva tartjuk – körbenézelődhetünk. Az R1- L1-gyel forgathatjuk a kamerát a nekünk tetsző irány-

# GEX 3

## DEEP COVER GECKO



## VILLÁS NYELVŰ TITKOSÜGYNŐK

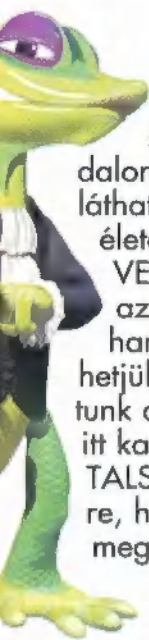
ra magasra pattanhatunk fel. A Négyzettel a farkunkkal csaphatunk oda, ez a másik leghasznosabb mozgás, sok minden szétverhető így, és az ellenfeleket is így intézhetjük el. A Körrel a nyelvünket használhatjuk, néha amikor elvételünk egy ugrást, Gex a nyelvvel próbál belekapaszkodni a platform szélébe és felrántja magát. Mondanom se kelljen, ezt persze nem akkor csinálja, amikor egy szakadék felett hibázunk. A

ba. Az R2-vel lehajolhatunk, illetve ha ruházatunk engedi ugrás után vitorlázhatunk. Gex felnőtt végre és úszni is megtanult. A sekély vizekben csak a felszínen tempózik, mély vízbe az R2-vel merülhetünk, víz alatt az X-szel haladhatunk, a Négyzettel pedig bukófordulót csinálhatunk.

A víz alatt a jobb oldalon egy piros csík látható, ez a levegőnk, ha elfogy nekünk kam-pó. Mindezekon kívül ott van







még Gexnek a szokásos karate rúgása is. A Start lenyomása után a Pause menübe jutunk. Bal oldalon fent az életeink számát láthatjuk, a lábnyomok az életerőnket jelképezik. A SAVE GAME-nél menthetünk, az Options-ben a zenét, a hangerőt mixelhetjük, levehetjük Gex dumáját, állíthatunk a kamerán és a rezgést is itt kapcsolhatjuk be. A TOTALS-ban vehetjük szemügyre, hogy az adott pályán a megszerezhető cuccokból mennyit mondhatunk a magunkénak. A pályák statisztikái között jobbra

balra lépegethetünk. Minekután ez egy gyűjtögetős progi, nem árt ha tudjuk, mire is megy a játék. Az első a légy érme, ebből minden pályán száz darab van, ötven után egy életet kapunk, száz után pedig egy távirányítót. A mancsérméket azért érdemes gyűjteni, mert minden huszonnötödik után a max. életerőnk növekszik eggyel. A kör alakú bonusz-érmék a bonusz-pályák megnyitására szolgálnak. A távirányítók a későbbi pályák eléréséhez kellene, ilyeneket akkor kapunk, ha teljesítjük valamelyik feladatot a szinten. Négy nagy helyszín van – először még csak egy van közülük nyitva – ahol pályát lehet választani, itt vannak a szintek a bonusz-pályáinak bejáratai, és mindegyik részen egy titkos pálya is el van rejtve. A titkos szinteket egyébként érdemes teljesíteni, mert ha sikerül a négy jelvényt összeszedni, a vezérlőteremben kinyílik a páncélajtó, és amit ott találsz igencsak megkönnyíti a játékot.

Az előző részhez hasonlóan a pályák bejáratait itt is a TV-k jelképezik. Csak

azokba tudunk belépni, amelyek be is vannak kapcsolva. A TV-k alján van feltüntetve, mi kell a belépéshez, és mit lehet megszerezni az adott szinten. Időnként összefuthatunk főellen-ségekkel is, közülük a nagytermek kulcsait szerezhethetjük meg. A pályák indításakor azok számára, akik nem ismerik az angolt túlságosan, a gép egy rövid videóban mutatja be, mit is kéne csinálni. Ami először eszembe jutott játék közben, hogy utálom az ilyen csiricsaré kódfeffektust. Tudom, mostanában ez a divat (lásd Ape Escape), de szerintem akkor is hü-

lyén néz ki, hogy mindenféle felhők meg csillagocskák mögül bukkannak elő a tereptárgyak. Amúgy a grafikával nincs túl nagy baj, igaz nem döntöget rekordokat, de legalább szép színes. Mondjuk a gengszteres pályán, ahol nincs kód igencsak beszag-

gépfeigyverek, becsapódnak a tűz-ségi lövedékek. A pályákon találhatunk TV-ket is, a zöld eggyel növeli életerőnket, a lila egy életet ad, fekete-fehér kockások a szint felét jelképezik. Ezenkívül van még piros és kék, ezekből rövid ideig feltölthetünk és a Körrel jég

zetet. Az is sokszor előfordul, hogy bemegyünk valami mögé, de a kamera kint marad és a falat mutatja, ugyanilyen jópofa amikor leesek valahonnan, de az operatőr fent marad és én vakon rohangálhatok. Sok helyen nem lehet a kamerát a kívánt szögbe fordítani,



gatott. Gex-szel összesen 12 féle világban merülhetünk el az élvezetekben – vagy inkább a szenvedésekben – jó poén, hogy Gex (bár ő nem egy kaméleon) mindig a környezethez igazítja a ruházatát. Például a kalózpályán falábat és kampókezet kap, a mesevilágban Piroska jelmezben díszleg, a

vagy tűzlövedéket löhetünk. Nagy segítség még Alfréd a teknős is, rengeteg helyen megtalálható és hasznos tanácsokkal lát el. A szintek amúgy ötletesek és változatosak, mindegyiken látszik, hogy próbálták különböző dolgokkal színesíteni, hogy a játék ne váljon unalmassá. Hálsten' a falon

mászkálós részeket most nem erőltették nagyon, ott úgyis csak megbolondulna a kamera. Szóval az ember elkezd a játékkal nyomulni és úgy érzi, minden a helyén van. Ez így is van az első néhány pályán, de amikor a későbbiekben bejönnek az ügyességi részek egyből megmutatkoznak a játék hibái. Pontosabban a



katonai szinten pedig teljes menet-felszerelésben látjuk viszont. A zenékkel ugyanez a helyzet, mindig az adott világhoz illő muzsika szól. Király például a katonai pálya háttérzaja, ahogy szólnak a

kidolgozatlan irányítási rendszer és az anarchikus kamerakezelés. Az operatőr szinte mindenről lemarad. A kamera soha nem követ normálisan, esetleg menet közben forog vagy ugrás közben vált né-

vagy nem lehet körbenézelődni. Az irányításról jobb ha nem is beszélünk, kiszámíthatatlan, még csak véletlenül sem ugrik oda, ahová szeretnénk. Egyszerűen lehetetlenség betájolni, mekkorát fogunk ugrani. A kamera persze olyan szögben áll, hogy előbb látod meg a Kínai Nagy Falat, mintsem az árnyékokat. Ugy próbálj meg egy vékony fadarabon egyensúlyozni, hogy nem lehet egyenesben tartani, és a legkisebb mozdulatra is oldalirányba indul el. És akkor még sorolhatnám a kisebb programhibákat, mint például: ráugrom egy ágyúra, de nem lehet róla leugrani, vagy az egyik ellenfélből csak egy légyérmét ad, így aztán esélyem sincs összeszedni a száz légyérmét.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a felsorolt hibák az előző részben is jelen voltak, talán a készítőik kijavíthatták volna ezeket. Kár, hogy ezzel így elrontották a játékot, mert tartalmilag azért a Spyro-féle butaságokat üti, de egy játéknál a játszhatóság a legfontosabb szempont, ami ennél a stuffnál a béka pop-sija alatt van.

Csipi M Lee



**GEX 3: DEEP COVER GECKO**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBONNA**

1 JÁTÉKOS  
 1 MEMÓRIABLÖKK  
 ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)  
 ✓ VÁLTOZATOS PÁLYÁK,  
 JÓ ÖTLETEK  
 × ELCSESZETT  
 KAMERAKEZELÉS, DEGÉLŐ

**78%**



**M**it ne mondjak eléggé eseménydús volt ez az október. Kapásból úgy indult a hónap, hogy 500 CD tornyosult a Martin asztalán. Ezek természetesen az új játékok voltak. Nosza hamar, kaptam a Spyro 2-t és hazaszaladtam vele, mondván: "Most majd jó sok időm lesz vele játszani, végigviszem 100%-ra". Alig hogy játszottam vele pár napot, jött a Wipeout 3. Ebbe is belezügtam rendesen. Felváltva játszottam mindkét játékkal, amikor megjelent

bant be a mezőre, kicsit leszakadt az álla. Piciny sárkányunk persze nem igazán értette, hogy a strand helyett, miként került egy idegen részre, de a professzorék tüstént elmagyarázták neki. Egy gonosz szörny betört a birodalmukba és most mindent az uralma alá vont. Rettegésben és félelemben tartja a lakókat, s szörnyei óriási felfordulást csináltak mindenütt. Hát akkor itt az ideje rendet tenni, s fenéken billenteni azt a bizonyos Ripto-t.

ge növekszik, hanem a legtöbb ellenfelet felöklelheti. Spyro másik fegyvere a tűzfújás (mondjuk mi más lehetne egy sárkánynak?), amit a Körrel tudsz behozni. Ez sem pusztít el mindenkit, de azért elég nagy a hatékonysága. A Háromszöggel tudsz körbenézelődni, hátha észreveszel olyan dolgokat is, ami nem került a horizontodba.

És akkor jön a bűvös X, és az ugrás. Egyszeri lenyomásra tudsz ugrani. Amikor a levegőben vagy és még egyszer megnyomod az X-et, akkor ereszkedni fogsz – így jóval több ideig tudsz a levegőben maradni. Sőt, ha így egy perem széléhez érsz, és lenyomod a Háromszöget, akkor felrebbsz egy milliméternyit, hogy pont elérd a kívánt helyet.

Ezek lennének az alapmozgások. Azonban a Spyro 2 ebben is újítást hozott, hiszen a játék során összefuthatunk Mr. Pénzeszsákkal, aki gyémántjaink ellenértékében segíti előrejutásunkat. Ez általában egy hid leengedése, vagy egy ajtó kinyitása szokott lenni. Azonban vannak olyan helyek,

tavaly óta, ugyanúgy van egy világ, ahol teleport kapuk tömkelege áll. Itt aztán tetszőleges helyre, azaz pályára léphetsz be, s megkezdődhet a valódi kalandozás. Energiád a körülötted repkedő kis szitakötő jelzi. Ha nincs melletted egy bekapott találat és véged!



az X-Files. ÚÚÚ, Te jó ég! "Honnan lesz nekem ennyi időm ezt mind végigjátszani?" – futott át hirtelen az agyamon, amikor megcsörrent a telefon. Bátoratlanul beleszólok, hogy totál kivagyok, mire jön a válasz: "Az nem jó, mert hoztam Resident 3-at". Csatt. Mintha leütöttek volna. Azóta félre van dobva minden cucc, és csak a Resident megy a TV-ben. No, de azt hiszem nem ártana belekezdeni végre a cikkbe is.

## A NAGY VISSZATÉRÉS

Talán emlékeztek még Spyro-ra, aki nemzetiségét illetően: sárkány. Azaz sárkány kölyök. A tavaly ilyenkor megjelent játékban Spyro-ra hárult a feladat, hogy világa összes sárkányát megmentse a gonosz Gnasty Gnorc karmai közül. Ez természetesen sikerült, s itt ért véget a történet. De mi történt közben Sárkányföldön? Ez már csak az Intróból derült ki, ugyanis Spyro a teleportkapun megérkezvén nem látott senkit. Biztos a strandon vannak – gondolta, s beleugrott egy teleportba. Eközben Avalar világában összegyűltek a fontosabb állatok. Disznó professzor szerint létezik egy legenda, mely szerint ha elég varázskövet rak egy portálba – megidézheti "a" sárkányt. Leopárd barátja nem hitt a mendemondákban, ám amikor Spyro teljes életnagyságban, mint az agyúgolyó rob-

**SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ,  
TALÁN BEVÁLIK...**

# SPYRO 2

## GATEWAY TO GLIMMER

### ISMÉTLÉS

Először egy pár szóban kifejteném az újoncoknak, hogy miféle játék ez a Spyro. Egy olyan 3D-s mázskálós/ügyességi játékot kell elképzelni, ahol a kamera hátulról mutat és a pályán 100%-os mozgásszabadságod van. Tehát egy mező közepén tényleg arra fordulsz el és kezdés el menni, amerre csak akarsz. Ezt teheted a kurzorgombokkal, illetve az analóg karral. A Négyzet nyomva tartásával sárkányunk vágtazni kezd, s ilyenkor nem csak a sebessé-

ahol új mozgásokat kell bevetnünk! És ekkor Mr. Pénzeszsák megtanít minket víz alatt úszni, vagy falra mászni, illetve fejünkkel eltörni egy kemény tárgyat. Persze ezeket a tulajdonságokat csak a játék legvégén kaphatjuk meg, s hol is máshol kéne őket alkalmazni, mint a játék legelején.

### FELADATOK

A játék felépítése nem változott

Azonban amikor megölsz egy ellenfelet, s barátod felfalja a megjelenő kis lepkét energiája növekszik. Minél fényesebb, annál erősebb lesz ő is, és te is. Aztán kb. 10 lepke elfogyasztása után kapsz egy életet. Minden pálya előtt és után animációt láthatsz. Ez pedig azért nem semmi, mert ha jól számoltam kb. 30 van belőlük. Szóval minden egyes pálya egy







azért ennyire mégsem gyászos a helyzet, mert aki szerette az első részt az most is vehet magának egyet. A grafika azokkal a harsány színeivel pedig engem egy az egyben

külön történet. Mindig álldogál valaki a Start pontnál, aki elmondja, mi is lesz a feladat az adott pályán. Ezen az úgynevezett főszálon kell végighaladnunk, de ha kicsit kalandosabb kedvünkben járunk akár teljesen körbe is nézelődhetünk a pályákon. És ilyenkor szokott az bekövetkezni, hogy az

ból, amiből minden pályán van legalább 3! A lényeg ugyanis az eredményes teljesítésért járó Orb-ok (drágakövek) megszerzése. A professzor csak is úgy tud átjuttatni a következő világba, ha megfelelő számú követ szedsz össze. Erről egyébként mindig tájékoztatást kapsz a kijártnál. Ahhoz, hogy

minden titok meg lesz fejte előke-rül valami bonusz cucc is. Leírást stílusánál és nagyságánál fogva nem tudok adni, de szerintem, aki egy kicsit komolyabban veszi a játékot rá fog jönni a titkokra. A megoldás: mindig nézz körül, hol van még elérhetetlennek látszó rész...

a Crash-re emlékeztetett. Hiszen a mostani körítés szó szerint lélegzetelállító. Egyik pályán a hó esik, a másikon ■ víz alatt kell úszkálnunk, a harmadikon belesüt a kamerába a napfény... S mindez tényleg egyedülálló mennyiségű mini-játék kiegészítéssel (bányautó vezetése, leves megvédése a gonosz teknő-



emberfia különböző titkos dolgok-ra lel. Például egy lényre, aki segítséget kér, mert nem tudja legyőzni a helyi hoki bajnokot. És ekkor döbbenem le igazán: be lehet állni hokizni. Ütőt ugyan nem kapsz, de a saját testeddel tudod terelgetni a korongot. Első körben be kell lőnod pár gólt a kapusnak, ez még nem is lesz különösebben bonyolult feladat, de aztán bejön a segítőtársa, s akkor már tényleg fel kell kötnöd azt a bizonyos alsóneműt. Neked kell védened a kapud, s támadnod is egyben. És ez csak 1 feladat ab-

kijuss nem szükséges az összes drágakő, viszont így meglehetősen sok titokról fogsz lemaradni. Minden világ végén van egy lyuk, ahol a főellenség található. Ide És akkor a bonusz-pályákról. Na ide kellene még azok ■ bizonyos Orb-ok. A "Speed Way" pályák teleportjai után egy olyan száguldozós részbe kerülünk, ahol adott idő alatt kell átrepülnünk bizonyos számú karikán, lelőni X számú számkózó eszkimót, és így tovább. Minden ilyen pályán 6 ilyen apróbb feladat van, amit megcsinálva kapunk bonuszt. Ez a bonusz pedig az Orb. Mivel a Spyro első részében is 120% volt a maximum, valószínűleg tartom, hogyha

## ÉS VÉGÜL

Szóval jóval kalandosabb és dúsabb történetű lett ez a Spyro 2. Amikor leültem vele játszani és megláttam az új ellenfeleket, majdnem szörnyet haltam a röhögéstől. Ekkora ötleteket kitalálni nem lehetett semmi. Arról van szó, hogy van egy lila szörny, aki amint hátat fordítunk neki, elkezd a nyelvét nyújtogatni. Amikor pedig megfordulunk fülét-farkát behúzza retteg tőlünk. Amikor ezt a jelenetet megláttam, tényleg nagyon nevettem. Erre odatódult körém az egész iroda és nézte, hogy mi lehet az, ami ennyire felvidítot, majd egy aranyos mosollyal díjazván mindenki a dolgára sietett. Ekkor jött be nagy lazán CsiPi M Lee (tudja valaki, hogy ezt a nevet hogyan kell kiejteni?) és meglátván az eseményeket ledegradálta az én ki aranyos játékomat a dedós szintre. Rár volt némi igazság szavaiban,

söktől, tárgyak cipelése), hogy ember legyen a talpán, aki 100%-ra teljesíti. Én akkor most elköszönök töletek gyerekek, és azt hiszem megyek kicsit aludni. Ez a Resident 3 pedig este bemászik a gépembe és nyomulok rajta egy kicsit. Jó éjszakát...

B.P.



**SPYRO 2**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE**

**1 JÁTEKOS**  
**1 HANGFÁJLA**  
**ANALÓG RÁNYÍTÓ**

✓ **KLAVIROS HANGJELENY**  
**ÉS HANGJELENY KALAND**  
**JÁTEK LETT**  
× **MEGNYITÓ TUL. KÉRTÉKEZÉS**

**93%**



**P**ontosán egy évvel ezelőt írtam az NHL '99-ről egy enyhén fellengzős értékelést. Nagyon jól sikerült a tavalyi verzió, ezért, már tükön ültem, amikor megláttam a szerkesztőségben a 2000-es kiadást. Remélve, hogy még jobbat sikerül majd kihozni a progra-

csit is szereti ezt a sportot. Aztán kiválasztottam a csapatot és épp készültem a nagy meccsre, amikor megláttam az átvezető képet. Te jószágos ég! Emlékszem, hogy a tavalyi játékban nagyon tetszett, hogy az átvezető animációk jól voltak megrajzolva és élethűen visszaadták azt a

amit amúgy is erősen pörgős emberek játszanak, már csak a játék természetéből is kiindulva. Jó ötlet volt a töltőgetések alatt berakni egy amolyan "közérdekű info"-képet, ahol megtanulhatjuk a gombkiosztást. Ez jól jön, mert időnként csak nyomkodunk, mint állat és gőzünk sincs, hogy épp mit művel a figura, akit irányítunk.

Ha már az irányításánál tartunk... Zavar, hogy nem gondolkodik a gép. Ez annyit jelent, hogy nehéz értelmes támadásokat felépíteni, mivel amikor beadjuk a korongot oldalról, bizony a szerencsére is szükségünk van ahhoz, hogy épp ott álljon valaki és belökje azt a átkozott gumidarabot a hálóba. Nincs mestersége intelligenciával ellátva a csapatunk, ami igencsak megnehezíti a dolgunkat, hiszen a játékosok ész nélkül csúszkálnak a pályán ide-oda. Egy másik fontos komponens, amit hiányolok a játékosok "súlya". Kifejteném bővebben, hogy mit jelent: a hokiban fontos szerepet játszik egy lendü-



**AZ IDÉN KI NYERI A KUPÁT?**



mozókból, leültem a PSX-elé és reménykedtem. Az intró a szokásos színvonalon pergeti a hoki-bajnokság legszebb jeleneteit az idei évből. A muzsika is remek, így tényleg sikerül hangulatba hozni minden korongkergetőt, aki egy ki-

nyüzsgést és hangulatot, ami a meccsek előtti pillanatokban érezhető a stadionon kívül. Ha ti leültök játszani, sajnos érezni fogjátok, hogy bizony nem ez az egyetlen dolog, amiben visszalépett a játék, ám ami ennél sokkal fontosabb, előrelépést szinte egyáltalán nem tapasztalok, legfeljebb a gólok utáni zeneek javultak némileg. Gyakorlatilag nem történt más, mint hogy előkapták

a tavalyi verziót, felfrissítették a csapatnévsorokat, megdobták egy-két új animációval a gólörömeiket. Mivel előző évben rengeteget játszottam a játékkal egyszerűen túl ismerős volt számomra az egész rendszer. A menüpontok természetesen meg vannak változtatva, persze csak annyiban, hogy más formában lehet a dolgokat választani, tartalmilag a változtatás gyakorlatilag egyenlő a nullával. A nehézségi fokozatok is ugyanazok maradtak, bár szerintem minimálisan eltolták a határokat, mert a kezdő-fokozatnál jól megszokott kapusbénázások elmaradnak. Ezzel szemben viszont van egy olyan része a játéknak, ahol a mérkőzés előtti beállításokban megadhatjuk csapatunk előnyét. Persze nem pontban, csak egyszerűen

az L1, L2 billentyűkkel az ellenfelet némileg "lebéníthatjuk". Ezzel gyakorlatilag 3x3 nehézségi fokozatot sikerült teremteni, ami viszont túl sok és túl macerás, egy olyan játékba,

amit amúgy is erősen pörgős emberek játszanak, már csak a játék természetéből is kiindulva. Jó ötlet volt a töltőgetések alatt berakni egy amolyan "közérdekű info"-képet, ahol megtanulhatjuk a gombkiosztást. Ez jól jön, mert időnként csak nyomkodunk, mint állat és gőzünk sincs, hogy épp mit művel a figura, akit irányítunk.



dunk rendesen ütni. Nem tehetünk mást, mint nyomni a gombot amilyen gyorsan csak bírjuk. Ez elég kevés. Ezeket mindenképp fel kellett volna kicsit javítani. A kapusok mozgása is hagy némi kívánnivalót maga után, mivel hihetetlen módon fogják a lövéseket. Bár csak az én rossz májám, mivel az elmúlt 35 percben nem sikerült gólt lőnom a New York-nak így némileg nehezebbek a kapusra! A lövések egyébként egész reálisan vannak megoláva, névlegesen ha hülye helyről lövünk, nem fog bemenni.

Ha már a mérkőzés irányításánál vagyunk, valahogy úgy lehet az egészet jellemezni, mintha egy Ferrari-t kapnátok egy gáz-limiterrel, ami 80 km/h-nál leállítja a motort. Nem lehet száguldozni a jégen, mivel furcsa módon az irányítás egyszerűen lelassítja a dolgokat. Idegesítő!

A játékban a hanghatások sem léptek előre semmit, sőt! Szinte teljesen ugyanazokat mondogatják a kommentátorok, mint tavaly a hangosbemondóról nem is beszélve. Már mindent hallottunk! A játék hangjai is a megszokottak, pedig ezeket is igazán kicserélhetnék volna. Ha itt sikerülne újítani, a egész játéknak jobb hangulata lenne, még akkor is, ha a többi rész a régi séma szerint működik.

Ha összegezni szeretném a dolgokat, elég nehéz dolgom van, mivel a játék nem rossz, de a tavalyihoz képest mindenképp visszalépés. Ez annyit jelent, hogy évről évre jobbat vár az ember, de ehhez képest a NHL '2000 nem tud semmi olyat nyújtani, amitől azt éreznék, hogy tényleg a kétezres év kapujában állunk. Furcsa, hogy a tavalyi cikk után egy ennyire negatív történet lett játékból, de sajnos minden elfogultságom ellenére sem tudom azt állítani, hogy ez az év hoki-játéka. Remélem, hogy akad valahol odakint egy fejlesztő, aki képes lesz kiküszöbölni, azokat a hibákat, melyeket az EA-Sports-nak nem sikerült.

Nem is gondoltam, mennyire igazam lesz, amikor a tavalyi értékeléshez ezt írtam: "nehéz lesz ennél jobbat csinálni". Nem is sikerült!

Adam

## NHL 2000

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE BONA**

12 JÁTEKOS  
 11 MEGVÁLTOZTATÁS  
 MULTI TAP BEMUTATÁS  
 ANALÓG IRÁNYÍTÓ ÉS EGYÉB

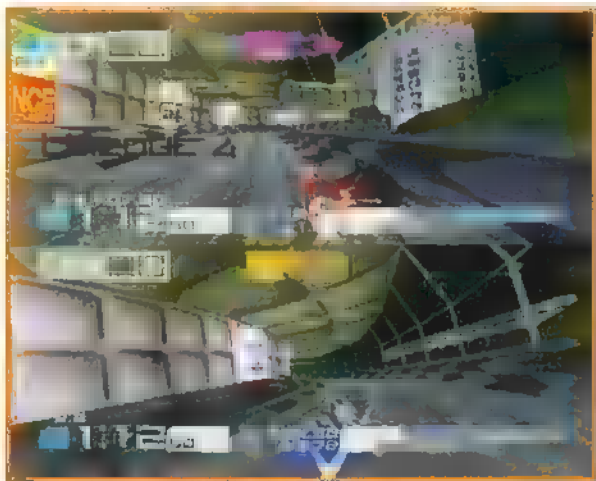
✓ ALAPJELŐ A JÁTEK  
 ✗ DE EZT MÁR LÁTTUK  
 TAVALY

# 90%

576 KONZOL



"A játék, ami mindent kihozott a PlayStation-ból, amit csak lehetett" – hirdette a reklámszöveg 1995 végén, amikor megjelent a Wipeout első része, az akkor még ifjonnak számító PlayStation-re. Azóta 4 év telt el, s a gép elérte koravén korszakát. De nem fogja visszasírni a régi szép időket, hiszen év végén végre



megjelent a Wipeout 3.

A Leeds-ben székelő Psygnosis fejlesztőcsapat azt hiszem ötösré vizsgázott dizájnából. Amikor megláttam a CD tokot, a kézikönyvet, valamint a CD-t, egyből az ámulat és a röhgő görcs kapott el. Ámultam azért, mert a tervezőcsapat tényleg kitett ma-

nok szoktak kitalálni, most ezt kajak ki-parodizálták a piciny angolok. Ahová a ferdeszeműek egy sárga vonalat rajzolnak, oda az angolok két pirosat.

## A KIS KITÉRŐ UTÁN...

...Indulás! Szóval berobbant a boltokba PlayStation legjobb versenyjátéka. Olyan bomba jól néz ki, plusz olyan gyors, hogy lerakod a hajad tőle. Már az intró megtekintése után is bizsergést éreztem az ujjaimban, hogy minél előbb beizzíthassak egy ilyen lebegő szekeret, így gyorsan átlépkedtem a különböző menüpontokon, és máris bejött a kép. Szépnek, szép –

négyszeteken áthaladva, ha az kék sebességet gyorsíthatunk, ha más milyen színű pusztító eszközöket vehetünk fel. Ezekkel aztán rendesen odatehetünk versenytársainknak. A kézikönyv részletesen leírja, melyik kis piktogram mit csinál. Szóval ezek a kis lazító versenyek, tét nélküli száguldozások – a java csak most jön! Először értetlenül bámultam, hogy mik is azok a versenyosztályok, aztán drága Krisz barátom felvilágosított, hogy minél feljebb osztályban van a kaszni, annál gyorsabb, így nehezebb vele manőverezni, s nem elég csak jobbra, balra fordulni hanem már használni kell a

laszték ne keserítsen el senkit, mert a végére annyi járműve és pályája lesz, hogy csak pisloghat.

És akkor a zenéről még egy szót sem szóltam. A Wipeout széria sajátossága, hogy a pályák alatt hallható zenét mindig híres előadók adták kölcsön – s ez most sincsen másképp. A Chemical Brothers, Paul van Dyk, az Orbital és Dj Sasha adták kölcsön 1-2 számukat, s bár ezen előadók tényleg híresnek mondhatók, azt hiszem sikerült a legszarabb számaikat összeválogatni. Olyan unal-

# wipeout

gáért és megpróbálták létrehozni a legáttekinthetlenebb áttekinthető felületet. Így a CD-n olyan szövegek is helyet kaptak, hogy itt egy Kompaktlemez, amit címkével felfelé kell a gépbe helyezni, valamint, hogy itt a játék címe és nyíl. Ez a nyíl színes csíkok tömkelegébe nyúlik és behálózza az egész felületet. Amiért meg leestem a székről a röhgéstől, az az volt, hogy ilyen kriksszkraszokat a japá-

az biztos. Mentem vele egy, két kört, aztán lecsilapodtam egy kicsit. Ebben a versenyjátékban célunk az első hely megszerzése, ám nem mindegy, hogy ezt milyen módon tesszük. Mert nem lehet csak végigszágulni a pályán arra törekedve, hogy szépen ellavírozzunk a külön-

böző ellenfelek mellett, mivel attól még, hogy mi nem teszünk semmi rosszat velük, ők kegyetlenül fognak támadni minket.

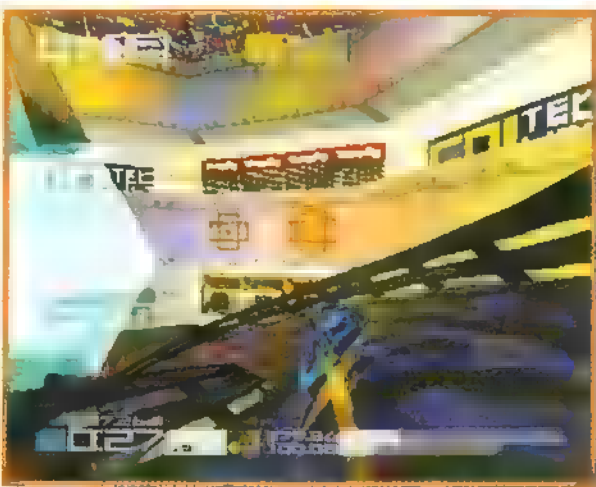
Visszaléptem a menübe és áttanulmányoztam, miként is lett felépítve a Wipeout 3. Rengeteg versenymódban indulhatunk, és ez az, amiért változatos lett a játék. Mert ha csak egy gyors száguldozásra van kedvünk, akkor ott a Quick Race, ahol alap járművekkel, az alap pályákon gyakorolgahtunk. Akkor van egy olyan mód is, ahol ellenfelek nélkül, időrekordokat kell megdöntenünk, illetve minél több ellenfelet kilőnünk. Igen, mert végül is a Wipeout másik sajátossága a kanyarok bevétele mellett a letűzelhető ellenfelek. A pályán szétszórva található



masak és olyan egyhangúak a dallamok, hogy csodálkozni fokok, ha valaki ezt külön is meg fogja hallgatni (mint CD-Track), vagy a verseny alatt nem halkítja le.

Ezt az egy apróságot leszámítva azonban egy klasszis program ez a Wipeout és merem azt állítani, hogy ilyen grafikai rutinnal nem sokan büszkélkedhetnek. Az irányítással nincs probléma, a pályák nagyon jól nehezednek – talán túlsó is –, szóval hangulatilag is oké. Természetesen ketten egyszerre is lehet nyomni osztott képernyőn, sőt most derült fény egy titkos 4-es link módszerre is (de erről majd a következő számban).

B.P.



## WIPEOUT 3

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

12 JÁTEKOS  
14 MENÜPONT  
ANALÓG RÁNYITÓ ÉS ALAP  
✓ NAGYON SZÉP  
NAGYON RÖGI  
LEHET NEHEZ A TUDÁS FELE  
MÉG A BŐRRE IS LEHETNE JOBB

# 92%





Talán nincs is még egy figura a világirodalomban és a képzőművészetben, akil annyszor témának választottak volna, mint a Gonoszt. Hívták már őt többféleképpen is, de talán a Bibliában olvasható megfogalmazás a legtalálóbb:

**"És kérdezé tőle: Mi a neved?  
És felele, mondván: Légió a nevem,  
mert sokan vagyunk."**

**Márk Evangéliuma, 5.9.**

Az okkultisták és tiltott tanokkal foglalkozó tudósok már évezredek óta foglalkoznak vele (velük), és egyre több videojátékban is találkozhatunk a világvégét megjövendölő, és azt előidéző személyekkel (például ■ Apokalipszis Lovasai-val). A téma engem is régóta foglalkoztat, és végre találtam egy olyan játékot PlayStation-re, ami kellő "hitelességgel" mutatja be a témát mind képi világában, mind hangulatában. Engedjétek meg, hogy röviden bemutassam nektek az utóbbi hónapok (évek?) legfantasztikusabb maszkálás 3D-játékát, ■ Shadow Man-t. Csak azért röviden, mert Vári Zoli doktorral már több ízben átbeszéltük a témát, és ő az N64 leírásában (és a PC-s leírásban is ■ KByte-ban) igen jól rámutatott ■ lényegre. Az előző számban találjátok a játék – egyébként hiányos – gyári térképét, amit természetesen itt is használhattok.

A SM egy tipikusan olyan – nagyok kemény horror – játék, amely az elején semmi komoly izgalmat nem okoz. Ha valaki nem tudja, hogy mi is rejlik ebben ■ prógiban, talán el is dobja fél óra játék után. Ha azonban egy-két órát nyomul vele valaki, annyira magával ragadóvá

válik, hogy többet le sem tudja tenni az ember. Köszönhető ez a PlayStation-ön ugyan eléggé pixeles, de még így is lélegzetelállító hatású grafikának – pontosabban annak a világnak, amit ez ábrázol!

## ÉLET ÉS HALÁL KÖZT

Az a világ, ahol élünk a Való világ. Aki azonban meghal, az egy számunkra még felfoghatatlan helyre kerül, a Halálmezsgyére. Ezen a rémisztő, rideg, horrorisztikus hely az öröké bolyongó lelkek hazája. Aki odakerül, az soha nem térhet vissza, és a Való világból sem léphet be oda senki büntetlenül. Kivéve egyvalakit, A Shadow Man-t. Ő ■ határ őrzője, az Árnyékember. "Csak egy maradhat!", tartja a híres mondás, és ez igaz ■ Shadow Man-re is. A világban mindig csak egy Shadow Man tevékenykedik, és ez most Michael LeRoi. Michael valaha "rendes" ember volt, de amióta egy Voodoo papnő, Nettie ráoperált egy misztikus maszkot ■ mellére, ő lett a Halálmezsgye őrzője. Szabadon járhat ■ két világ között. A Való világban Nettie a társa, ■ Halálmezsgyén pedig Januty lesz a segítője, aki egy cilinderes kígyó képében leledzik, mint a Halálmezsgye kapuőre. Mindhárom főszereplő története és előélete ki is derül majd ■ játékból.

Ez ■ bizonyos maszk az Árnyékmaszk. Korábban, pontosabban az 1888-as években még Maxim St. James, az előző Shadow Man birtokolta, aki azonban gyengülő ereje miatt kudarcot vallott. Itt is egy üzenetet ■ következő Shadow Man-nek, amit a játék elején már meg lehet találni. Ez ■ Prophecy nevű könyv. Ebben az üzeneten kívül egy igen tetszetős, ősi figurákat ábrázoló kártyák segítségével megismerhetjük ■ történet során fellelhető tárgyakat, és persze a szereplőket. De miért kell ■ Való világot megvédeni, és ki-től? A Gonosz nagy tette készül. Össze akarja gyűjteni ■ Halálmezsgyén elszórva örök bezártságra ítelt

sötét lelkeket, a Govikat. Ezek a Govik karóba húzott szívekre hasonlítanak, és a belsejükben lapul a féreg-formájú sötét lélek. Ezek segítségével át akar kelni a Való világba, és elő akarja idézni az apokalipszt. Ehhez már segítőkre is tált, 5 félelmetes sorozatgyilkos személyében, akiket a Való világból csábított el magához. Ők az Apokalipszis 5 Lovasa. Az egyik ilyen sorozatgyilkos például: Hal-felmetsző Jack 2. Neki volt azonban egy elődje, ■ hírhedt eredeti Hasfelmetsző, John G. Pierce. Jack azon túl, hogy gyilkos volt, egyben lángeszű feltaláló is lehetett, akit személyesen keresett meg Légió. Alkut kínál neki: ha segít létrehozni neki egy borzalmas menedéket a lelkek számára, ■ az Azilumot, és egy átjárót, ahol majd seregei átjöhetnek ■ Való világba, akkor cserébe megadja neki, amit mindig is keresett az áldozataiban. Az örök élet titkát. Jack vállalja a dolgot, és végrehajtja magán a rituális öngyilkosságot – ezt láthatjuk az intóban.

Nettie szörnyű álmot lát. A Légió az utolsó fázisban jár nagy tettevel. Több mint száz év telt el az "alku" óta, ■ azilum elkészült. A Jóslatok Könyvében leirt borzalom így tünik, napjainkban teljesedik be. Kell egy Shadow Man, aki megállítja a Gonoszt. Ez leszel te, azaz Michael LeRoi.

## A JÁTÉK LÉNYEGE

A történet a Való világban kezdődik, Louisianában. Michael itt találkozik Nettie-vel az operáció után. Itt már találunk néhány Govit, de ezeket még nem tudjuk felszedni, mert ahhoz a Való világban is Árnyékemberré kell válnunk. A két világ között egy macival tudunk közlekedni, amely Michael – immáron halott – kistestvéreé volt. Ebből a Select megnyomása után tudunk belépni, a maci tárgyat választva. A későbbiekben ide kerülnek be azok a főbb helyek, ahová eljutunk, így bárhol könnyedén vissza tudunk teleportálni. Ezeket ■ helyeket úgy ismerjük meg, ha kalandozás közben megjelenik előttünk egy halvány maci-szellemkép. Ez az adott helyszín kezdőpontja. Michael gyakorlatilag ■ halhat meg. Ha elfogy energiája, mindig a Halálmezsgye azon térségének kezdőpontjára kerül, ahol korábban elvérzett.

Erre nagyon sokszor szükség lesz. Ahhoz ugyanis, hogy Michael véghezvigye tetteit, egyre

több Govit kell begyűjtenie a Halálmezsgyéről. Ehhez azonban különböző segédeszközöket kell felszednie, hogy a Halálmezsgye kihívásait meg tudja birkózni.

## HOGYAN TOVÁBB?

Keresni-kutatni kell tehát, és egyre több Govit felszedni. Csak tüzelj bele, ■ Govi szétrobban, tiéd a Sötét lélek. Minden adott számú (ez változó) lélek felszedése után nő Michael Árnyékereje. Ezt a kép jobb alsó sarkában levő kijelzőn a lila négyzetek mutatják. Vannak itt a külső körön piros pöttyök is, ez az energiánk. A sárga négyzetek a varázsergiánkat mutatják, ami ■ Árnyékoldal bizonyos fegyvereinek/tárgyainak használatához kell.

Az Árnyékérőnkkel a Halálmezsgye útjait elzáró Koporsókapukat nyithatjuk. A kapuk körül láthatjuk (a lila jelek mutatják), hogy hányas szinten kell állnunk a nyitáshoz.

Egy idő után rájövünk, hogy bizonyos Govikat egyszerűen nem tudunk elérni. Ezekhez kellenek a varázstárgyak (térkép). Ahogy egy ilyen felszedünk, végig kell gondolnunk, hogy hol voltak korábban olyan problémák/helyek, melyet ezzel a tárggyal már le lehet küzdeni. Így ■ Shadow Man egy marhára kacifántos logikai játékká is válik egyben, mert nem csak egy bugyuta ajtókapcsolás miatt kel órákat bolyonganunk ide-oda (mint sok más 3D-s játékban), hanem végre rendes értelmet kapott a "visszajárkálás". Bolyongásod során találsz majd fegyvereket is, de ezek használatát nem írom le. Fegyvert/tárgyat tehetsz mindkét kezedbe!

## TÁRGYAK

**Teddy mackó:** Ezzel teleportálhatsz a már megtalált helyszínek között.

**The Prophecy (les cartes):** Az előző Shadow Man üzenete és segítő magyarázata utódjainak.

**Poigne:** Egy olyan karmos kesztyű, mellyel felmászhatsz a véreséseken, így újabb helyeket fedezhetsz fel (vérből levő vízesés).

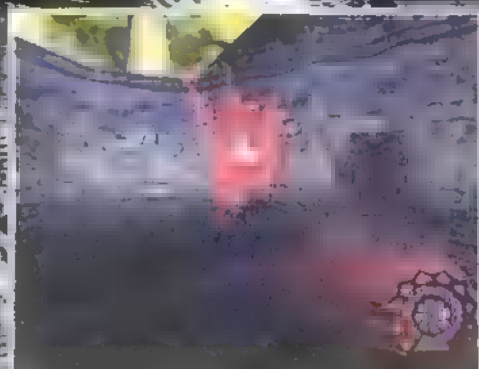
**Engineer's Key:** Az Azilum kapcsolóit és gépeit kezelheted vele.







# OKKULTISTÁR, FIGYELEM! SHADOW MAN



A másik, gyakoribb elakasztó probléma a "perem" szindróma. A bonyolult grafika miatt ugyan nehéz észrevenni azokat a peremeket, amelyeken tovább lehet függeszkedni. Mindig vizsgálgasd a falat, mert csomó helyen lapul egy vékony kiszögelés, ahol el tudsz függeszkedni. Tipikus példa erre a Temple of Blood, ahol a kezdőponttól jobbra és balra is tudsz kapaszkodni a térség szélén falon. Gyakorold a falról/peremről hátrafelé elugrás mozgást, mert sokszor kell majd!



**Key Card:** A börtönös pálya ajtóit nyithatod vele.

**Accumulator (x3):** A Playrooms nevű pálya vitrinjeit nyitja, ahol fontos tárgyak vannak.

**L'Éclipsé = La Lune, Le Lune, Le Soleil:** Ebből a három tárgyból egy ősi kést lehet összerakni, melynek segítségével a Való világban is Shadow Man leszél. Így már ott is fel lehet szedni a Govikat. Ha megvan mind a három, csak menj el Nettie templomába...

**Flashlight:** A Való világ sötét pontjait világíthatod be vele.

**Jack's Jurnal:** A Hasfelmetsző naplója, amit a játék elején az introban körmöl. Ebből megtudhatod, hogy miként épül fel és működik az Azilum. Kulcsfontosságú információk vannak benne az árjárók működéséről (Schism), az Apokalipszis 5 Lovasáról, és a Sötét Motorról, ami az egész gonoszság lelke!

**Refractor (x3):** Az öt Lovas közül háromnak a átjárója csak ezekkel nyílik. Vedd kézbe és vágd bele a torzóba.

**Prism:** Az Azilum Sötét Motorjának a géptermeibe (ahol végre ki tudod kapcsolni őket Jack naplójában megadott kódokkal) vezető ajtók közül nyit hármat. Ezekbe (a háromba) csak a Való világban garázdálkodó három Lovas legyőzése után juthatsz le.

**Baton:** Ez egy tör-fegyver. El tudsz viszont teleportálni vele elérhetetlen helyekre, ha belevá-

god azokba a kövölyökbe, amelyek tetején a kis láng lobog.

**Flambeau:** Tűz-fegyver. Azokat a bőr-ajtókat nyithatod vele, amelyeken a piros jelet látod.

**Marteau:** Ennek a cuccnak a helye lemaradt a térképről (7-es ajtó védi, a többi 7-es ajtó mellett egy átjáróban). A földbe szúrt dobokat ütheted meg vele, ezzel titkos ajtókat nyithatsz.

**Calabash:** Akna. A helye nincs a térképen (a Temple of Blood bejárata felett van 9-es ajtó mögött). Azokat a földön levő nagy kölapokat

robbanthatod be vele, amelyeken a jeleket látod.

**Violator:** Fegyver elsősorban Légió ellen.

**Book of Shadows:** A fizes Mysery ajtó mögött találsz, miután felszedted mind a 120 Govit...

**Cadeux:** A "csörgőkigő". Ha felveszel belőle százat, és elviszed az Élet templomának végébe, és bedobod valamelyik nyílásba, egy energia-ponttal többet kapsz.

## TETOVÁLÁSOK

A templomokban szerkezhetsz meg őket. Miután a testedre égtek, különböző "természeti" akadályokat küzdhetsz le velük.

**Toucher:** A fizes tárgyakat érintheted meg vele. Ez lehet lángható perem, amin kapaszkodni akarsz, vagy hordó, de a legfontosabb a sok "betelhető" piros-sárga jeles "faldarab", azaz blokk.

**Marcher:** Ezzel már tudsz gyalogolni az izzó lóván.

**Nager:** Megszerzése után lemerülhetsz a piros, forró vértavakba.

## GOVIK

A játékban összesen 120 Govi szedhető fel. A Start megnyomása után az In-Game Menu pont alatt a bal oldalon láthatod, hogy azon a pályán hány Govi van, alatta pedig, hogy hányat szedtél fel. Emellett látható az összesítés, hogy a 120-ból mennyi van meg. Ha a Select után a maciba lépsz, ott pályánként láthatod, hogy egy-egy helyen mennyit szedtél fel.

## ELAKADTAM!

A fenti leírás után szerintem csak két esetben lehet elakadni, ha nem vagy tökhülye (akkor bármikor el lehet). Az egyik, hogy minden ajtót ki-nyitottál, amit a aktuális Arnyékerőd enged, mégsem tudsz továbbjutni. Ekkor az eset áll fent, hogy valahol otthagytál egy-több Govit. Néha pont csak egy hiányzik, hogy feljebb menj a erőd eggyel, és újabb ajtót tudj nyitni. Tehát keresni kell, és emlékezni, hogy a nálad levő speckó cuccokkal milyen korábban otthagytál akadályt tudsz most legyűrni.



## ÉRTÉKELÉS

A Shadow Man jelenleg a kedvenc játékomb. Szerintem mindennél látványosabb a grafikája (a látvány), a hangjai pedig egyenesen tökéletesek. Eszméletlenül logikusan felépített, nem unalmas, izgalmas, meglepő, szórakoztató, BIZARR! Egy a baj csupán, hogy a játék gyári hibás! Állandóan beakadsz ugyanis, gyakran késik az animáció, sőt néha le is fagy! Én ilyet még nem is láttam, és nem is értem! Hiányoznak belőle dolgok (pl. a Home Improvement Killer madarai és hullái). Ennek ellenére végignyomtam, és el vagyok tőle ájulva. A százalékot is úgy adtam, hogy figyelmen kívül hagytam a programozási hibákat. Vegyétek meg, beszárás jól!

Martin

**SHADOW MAN**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA**

**1 JÁTÉKOS  
3 HANGZÁRTELLEN  
ÁRULÁSI RÁNYTTO**

**✓ PÁRATLAN LÁTVÁNY-  
EFFEKTEK. HANGOK  
× TELEGYÁRI HIBÁVAL**

**94%**



**S**ok-sok év telt már el azóta, hogy egyik barátom átjött kedvenc C64-es játékát, a Pac-man-t megmutatni. Akkor nekem annyira nem tetszett a dolog, különösen azért, mert nem voltam sohasem híve az effajta logikai-ügyességi játékoknak, ráadásul még löni sem lehetett, így kifejezetten unalmas volt számomra. Am a világ nagyobbik része ezt nem így gondolta.

A hetvenes évek végén egy amerikai fickó otthonában ülve elképzelt egy sárga gömb-szerű figurát, aki kicsi golyókat evett és fura szellemek elől menekült ezzel egy időben. A fura alapötletet minden nagyobb játéktermi gép forgalmazó egyöntetűen elutasította, ám a végén csak sikerült valakit találni, aki látott némi fantáziát a játékban, így 1979-ben megszületett az első Pac-Man

máig, amikor megpillantja a vigyorgós sárga golyó-embert.

De vajon mitől olyan jó ez az igencsak gyermekes játék? Pontosan attól, hogy ilyen gyerekes és szórakoztató. Gyakorlatilag elég nehézre sikerült a dolog, de ezzel igazán senki sem törődik, mivel el van foglalva az ötletes megoldásokkal és az egyszerű, mégis forradalmi újításokkal. A játék lényege természetesen ugyanaz, amit eddig megszoktunk: Pac-Man-el kell zabálnunk a golyókat és lehetőleg megölni az összes el

lenfelet. Am erre most három verziót kínál nekünk a Namco.

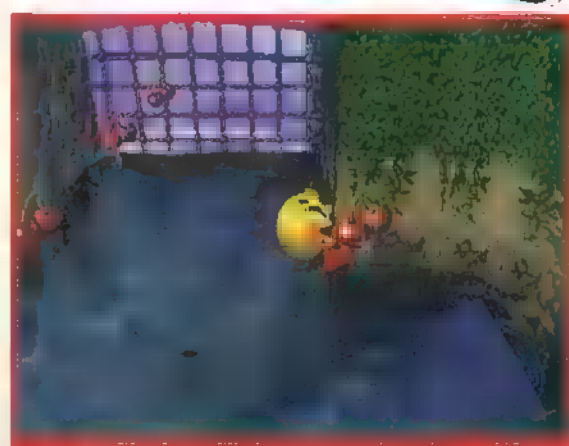
komplexebb és sokkal ötletesebb mint bármely eddig látott Pac-játék.

## A MESE...

Minden olyan szépen indult! A Pac-Man család csendben készülődött a nagy napra: Pac-Man 20. születésnapjára! A nap sütött, a madarak csiripeltek és úgy tűnt, senki sem tudja majd megzavarni ezt az idilli környezetet. Chomp-Chomp a kutyus lassan lépkedett szájában a nagy ajándékkal, ám hirtelen fura dologra lett figyelmes. A föld az orra előtt kezdett emelkedni, mignem ott tátongott előtte egy hatalmas lyuk. Jó kutyushoz méltóan odaszaladt és belekukucskált, ám mivel semmit sem látott, hátat fordítva

felölt átérezte a dolgot, még akkor is, ha ez enyhén gyerekes mese.

Végigjátszani nem lesz könnyű feladat, ám ne felejtjük el, hogy Pac-barátunk igencsak mérges és mint tudjuk a legjobb eredmények mindig a legnagyobb lelki nyomás alatt születnek. Persze Én sem lennék boldog,



játéktermi gép. Innen már egyenes út vezetett a világsikerhez, mivel mindenki imádta figurát, ráadásul a személyi számítógépek megjelenésével igencsak elterjedt a játék a gyermekek körében is. Aztán egy időre kicsit elhalkult a Pac-mánia. Apróbb próbálkozások jelentek ugyan, de ezek gyakorlatilag nem tudták tartani a lépést a "nagy"-játékokkal.

Egészen mostanáig! A Namco ugyanis valami olyan csodát alkotott, ami szerény véleményem szerint ríptyára alázza a többi hasonló stílusú játékot. Mindenféle elfogultság nélkül mondhatom, hogy még nem találtam olyan rosszmájú emberkét, akinek nem tetszett volna ez a játék, még a kőkemény "autóversenyes" cimborám is elmosolyodott, amikor meglátta a Pac-Man World-öt és kijelentette, hogy ezzel sokat játszottunk majd. Fura módon tényleg megfiatalít mindenkit az egyetemistáktól a nagyma-

Az első a régi, megszokott játéktermi játék. Itt igazán nosztalgiázni lehet, a Classic módban. Erről nincs mit írni, esetleg annyit a fiatalabbaknak, hogy a nyolcvanas évek végén igencsak népszerű volt ez a verzió, még akkor is, ha most bugyutának és idéltlennek tűnik. Egyébként, szerintem nagyon jó ötlet volt belerakni a programba ezt a játékot, mivel végül is ez volt minden Pac-dolgonak a kezdete. Aztán ahogy fejlődött a dolog, úgy vált egyre háromdimenziósabbá a Pac-világ is, ahogy azt a Mazes pontban láthatjuk. Itt gyakorlatilag semmi nem történt, minthogy a régi játékot háromdimenziósabbá tették. Ez már egy fokkal érdekesebb,

mivel 36 pályán kell végigmászalnunk, anélkül, hogy bármelyik szellem elérne minket, ami még a legnagyobb penge-legénynek is komoly kihívást jelenthet. Persze, ha valaki teljesíti ezt a kihívást, amit a gép is csak egyszerűen MAZE MARATHON-nak hív, jutalomként végigjárhatja a Pac-Man galériát a pályák legvégén. A legjobb verzió mégis csak a harmadik, ami sokkal

folytatta volna útját, amikor hirtelen a semmiből egy hatalmas kéz megragadta és a mélybe húzta. Nem ő volt az egyetlen, akit kellemetlen meglepetés ért ezen az ünnepélyesnek induló

ha ellopnának mindenkit a bulimról, sőt! Pac-Man is azonnal kapja golyó testét és nekivág a nagyvilágnak, hogy megkeresse szeretteit. Ha a QUEST pontot választjuk az első dolog, amit látni fogunk az intró második részén! Ez semmiben sem tér el az elsőtől: hibátlan. Itt megtudjuk, hogy a gonosz Toc-Man (aki Pac-Man gonosz, koppintós hasonmása, rondább fogakkal és fém testtel) saját születési buliját szervezi és extra meglepetésként begyűjtötte a Pac-családot, ezzel is keresztbetéve örökös ellenségének. Érdemes figyelni a szolga-szellemek karaktereit, akik szintén nagyon jól ki vannak

találva. Toc-Man a szellem szigeten tartja fogságban a szegény vendégeket a 3 dimenziós szellemek társaságában. Tény, hogy a buli nagyon baba! Király a DJ és a kaja is első osztályú, ám Toc-Man még ezzel sem elégedett, így amikor megtudja, hogy

napon. Mindenki eltűnt! Prof Pac, Baby Pac és az összes meghívott vendég a születési bulira. Utoljára Mrs. Pac vált köddé aki épp az ünnepi tortát készítette. Szegény Pac-Man! Mondanom sem kell, mennyire szíven ütötte a lerobbant, üres ház látványa, amikor hazaért. Nem volt mit tenni, útnak indult hát megkeresi a családot, barátokat, hátha sikerül felkutatni őket és kiszabadítani, bárki is tartsa fogságban szeretteit...

Ez a története annak a rövid intrónak amihez fogható hangulatos kisfilm nem is nagyon láttam még sehol. Tényleg sikerült a történet lényegét beültetni egy rövid animáció-sorozatba, úgy, hogy minden gyerek és







rettegett ismerőse közeledik, mindenkinek kiadja a parancsot: pusztítsátok el, bármi áron!

Valahol itt kezdődik a játék komoly tartalmi része, melyben egymás után kell nekivágnunk a pályáknak, egymás után kiszabadítva fogságba ejtett barátainkat. Mivel a játék egy ünnepi,

lyáknál tartunk érdemes mind-egyiket kicsit részletesebben elemezni. Ahogy már fent írtam minden pálya végén egy barátot tudunk kiszabadítani. Mivel családunk 6 tagját sikerült ellopnia a Toc-csapatnak, így 6 pályán kell végigverekednünk magunkat.

## 1. PIRATES (KALÓZOK)

Amikor megérkezünk a szigetre a legfontosabb minél több golyót beza-  
bálni, mivel ezekkel löhetjük halomra az ellenfeleket, akik legna-  
gyobb megdöbbenésem-  
re nemcsak szelle-  
mek, de kalózkodnak és

lyával aki a kissé hosszú és epikus Galaxian Of Anubis Rex-nevet viseli. Ügyesen!

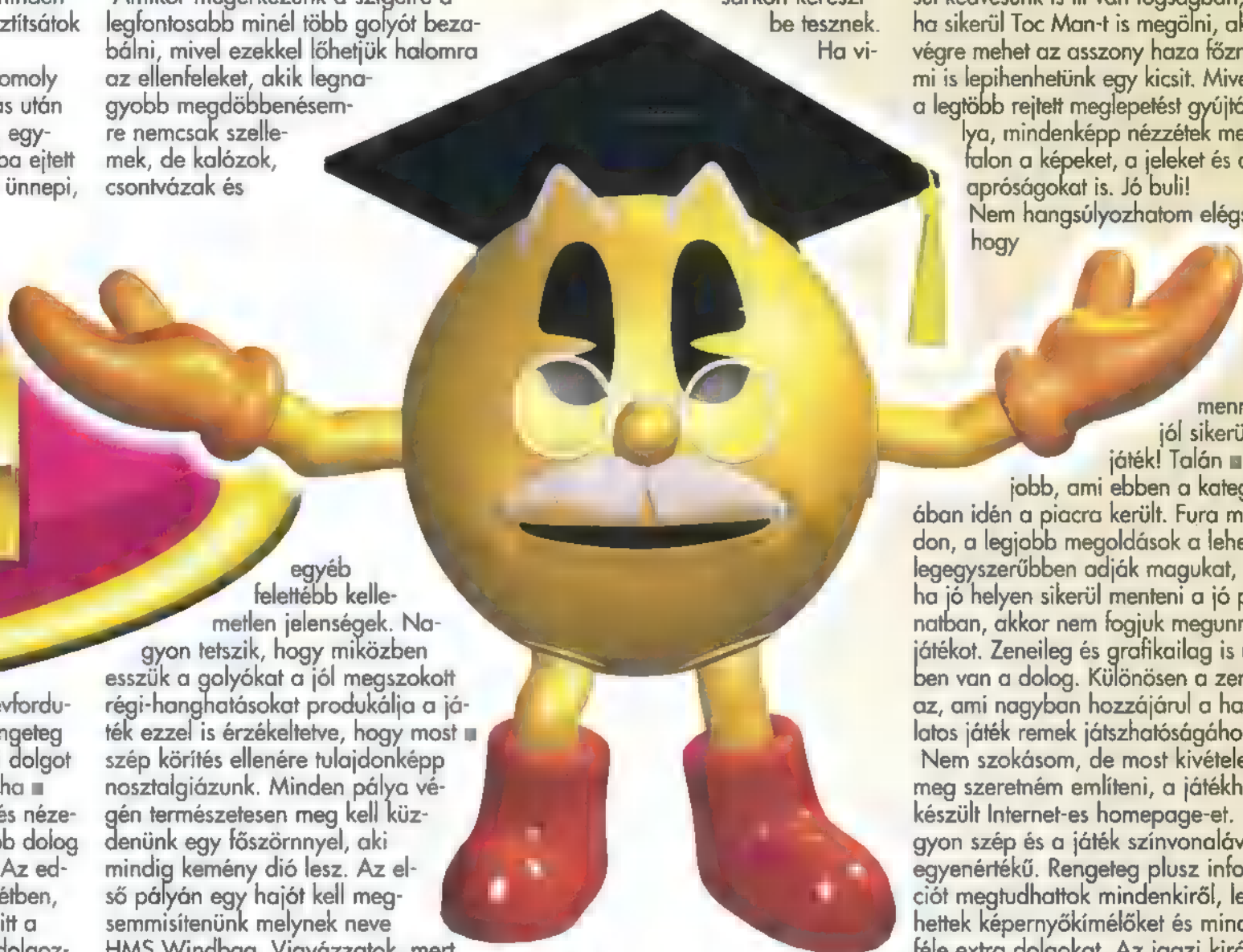
## 4. FUNHOUSE (A JÁTSZÓHÁZ)

Na, ez a játék leglátványosabb, leg-  
színesebb és egyik legnehezebb ré-  
sze is egyben. Egy vidámpark-szerű  
képződményen kell átvergődnünk  
magunkat miközben a szellemek és  
bohócok, minden  
sarkon kereszt-  
be tesznek.  
Ha vi-

rülhet csak egy kis szerencse kell  
hozzá. Ráadásul még Pac-Junior éle-  
te is ezen múlik, mivel Krome Keeper  
fogságban tartja. Ő az utolsó "ide-  
gen" főszörny, így jó bemelegítés a  
végső küzdelem előtt.

## 6. MANSION (A FELLEGVÁR)

Itt minden eldőlt! Bár szerintem, ha ed-  
dig eljutottatok, akkor nem jelenthet  
problémát az utolsó küzdelem. Ráadá-  
sul kedvesünk is itt van fogságban, így  
ha sikerül Toc Man-t is megölni, akkor  
végre mehet az asszony haza főzni és  
mi is lepihenhetünk egy kicsit. Mivel  
a legtöbb rejtett meglepetést gyűjtő pá-  
lya, mindenképp nézzétek meg a  
falon a képeket, a jeleket és az  
apróságokat is. Jó buli!  
Nem hangsúlyozhatom elégszer,  
hogy



ennyire  
jól sikerült a  
játék! Talán a leg-

jobb, ami ebben a kategóri-  
ában idén a piacra került. Fura mó-  
don, a legjobb megoldások a lehető  
legegyszerűbben adják magukat, így  
ha jó helyen sikerül menteni a jó pillá-  
natban, akkor nem fogjuk megenni a  
játékot. Zeneileg és grafikailag is rend-  
ben van a dolog. Különösen a zene  
az, ami nagyban hozzájárul a hangu-  
latos játék remek játszhatóságához.

Nem szokásom, de most kivételesen  
meg szeretném említeni, a játékhoz  
készült Internet-es homepage-et. Na-  
gyon szép és a játék színvonalával  
egyenértékű. Rengeteg plusz informá-  
ciót megtudhattok mindenkiről, letölthet-  
tek képernyőkímélőket és minden-  
féle extra dolgokat. Az igazi király-  
ság itt is a grafika és a navigáció,  
amit látva 5 éves Internetes múlt után  
is tátva maradt a szám! Ha érdekel  
bárkit is a [www.namco.com](http://www.namco.com)-on talál  
egy külön Pac-Man szekciót, ahol  
hosszú órákat nézelődhetünk.

Ez tényleg egy többgenerációs alkotás,  
melyet bárkinek ajánlhatunk, aki  
képes egy pár évet fiatalodni lélekben.

Adam



lagnak felkészületlenül! Sok új animá-  
ció, gesztus és trükk színesíti a játék  
menetét. Egy 3D-s világban kell végig-  
sétálgatnunk és megtalálni elveszett  
barátainkat, természetesen felszedve a  
lehető legtöbb golyót és kiirtva a lehe-  
tő legtöbb szellemet a szigetről. A  
részletekre is odafigyeltek a készítők,  
amikor a mozgást programozták, mi-  
vel olyan apróságokra is képes a kis  
sárga golyóember, mint egy kézzel ló-  
gás és gurulás nekifutásból. Utóbbira  
egyébként komoly szükség lesz majd-  
nem minden pályán. Ha már a pá-

## 2. RUINS (ROMOK)

A romok alatt valahol Chomp-  
Chomp a kutyus van eltemetve,  
de vigyázat! Ezen a pályán rejt-  
ett csapdák tömkelege vár min-  
den bátor játékost. Ha sikerült  
végiglavírozni a romokon, ak-  
kor a templomban kell bizony-  
ságot tennünk Pac-képessége-  
inkről. Sikerünknek a kutyus  
örül majd a leginkább.

## 3. SPACE (ŰR)

A játék második leglátványo-  
sabb pályája, melyben sok  
mindent megtapasztalhatunk a  
súlytalanság mellett. Mivel ez a  
tudomány és a technika világa  
természetesen szegény Prof.  
Pac-et fogta be robotolni a go-  
nosz Toc-Man, így ezen a pá-  
lyán őt kell megmentenünk a  
lehető legügyesebb technikával,  
mivel nem mással kell a végén  
kiállnunk, mint a galaxis kirá-

szont sikeresen végignyomjuk ezt a  
részt, akkor a kedvesen játszadozó  
Baby-Pac lesz újra szabad, persze  
előtte még le kell győznünk a bohó-  
cok fejedelmét Clown Prix-et.

## 5. FACTORY (A GYÁR)

Valaha gondolkodtatok már azon,  
hogy vajon hol készülnek a azok a  
bizonyos golyók, amiket meg kell en-  
ni szegén Pac-Man-ek? Hát itt. A  
gyárban. Mivel ez az utolsó előtti pá-  
lya, nagyon nehéz végigvenni, de  
mint mindig, most is sok türelmet  
ajánlok és rengeteg nyugalmat. Itt  
lesz egy ugrálós rész, ahol igencsak  
macerás lesz a megfelelő helyre ug-  
rani a megfelelő időpontban, de sike-

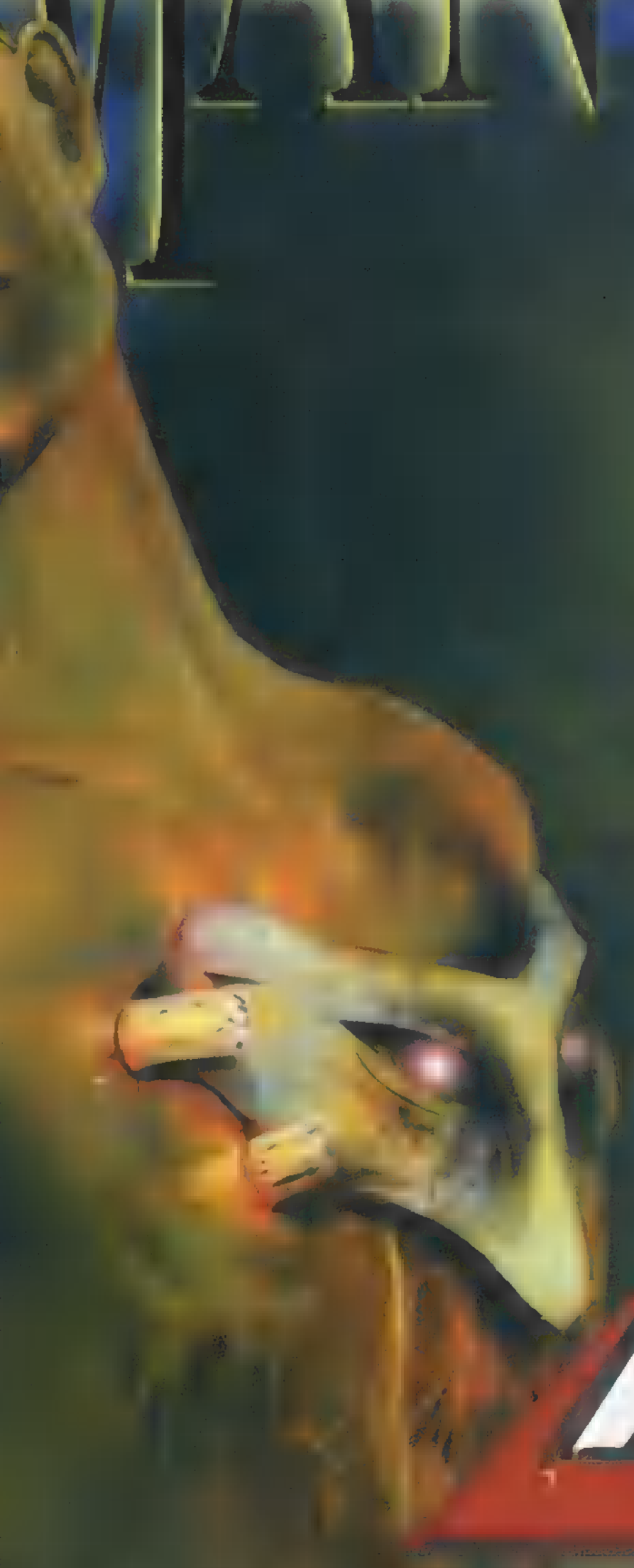








WANN



  
**Anim**  
STUDIOS



576  
Konzo

FINAL FA



# KÖD-X

## LEGACY OF KAIN VÉGIGJÁTSZÁS

**A**Soul Reaver elég terjedelmes játék, ezért kissé tömören fogok fogalmazni – remélem mindenki elnézi nekem, ha egyes részeket csak nagyon nagy vonalakban veszek át az alábbiakban. Például, hogy Raziel hogyan jut fel az alvilágból, azt fogom elmagyarázni – a legelső szakasz voltoképpen még csak az irányítás begyakorlása. (A gép ki is írja, hogy milyen gombokat és hogyan kell használni.) Az irányításból csak a kőkockák emelgetését, illetve átfordítását említeném meg: ahhoz, hogy ne csak mozgassuk a blokkokat, először le kell hajolnunk, s úgy kell megragadnunk őket.

### MELCHIAM KLÁN

Miután kijutottunk az alvilágról, a klánok birodalmának büszke oszlopaihoz jutunk. Mint megtudjuk, Raziel halála óta évszázadok teltek el, úgyhogy a vidék kissé szomorú képet mutat. A felbogarozott pillérek mögé egyelőre nem tudunk bejutni, úgyhogy menjünk el a másik irányba. A teleport-kapuhoz vezető ajtón nézzünk be, és aktiváljuk a kaput. (A többi kapura a továbbiakban fogok figyelmeztetni senkit, de természetesen mindig aktiváljuk őket.) A vízesésnél Raziel magától mulatja az utat: abba az irányba repülünk át. Némi küzdelem és gyaloglás után egy csigalépcsőhöz jutunk, mely egy kisebb toronyba vezet. A torony tetején lévő helyiségben egy kapcsoló van a falon – azt a kaput nyitja, amerre a középső irányjelző mutat. (Az irányjelzőt érdemes az emlékeztetőnkbe vésnünk, mert mellesleg majd el lehet forgatni...) Temetőn átvágyva néhány zombi legyilkolása után egy tóhoz érünk. A pillérekkel körülvett tó. Továbbhaladva végül egy teremben fogunk megakadni, amit egy rács zár le. Ott lépünk át a szellemi világba, mire a falból kibúvó köveken felkapaszkodhatunk. Fent miután visszatértünk az anyagi világba, húzzuk, illetve emeljük a kőkockát be a helyére, s a fenti rács máris nyílik. A következő teremben ugorjunk rá a csigás megoldású liftfélségre. Utána alul újabb kockatologatós kapcsoló vár ránk, mellyel visszajuthatunk az előző terembe. Egy "kör" téve fent váljunk szellemmé, és ugráljunk át a felhúzott platformon a túloldalra. Megint a való világban a kapunál újabb kőatologatás jön: a megfelelő oldalukkal kell a blokkokat a helyükre tolni! Hamarosan visszajutunk a korábban látott tóhoz. Mielőtt leugranánk, ne felejtsük el letolni a követ. Így most már két kő lesz lent, amikből építhetünk egy "feljárót" a másik oldalhoz. Az alagút egy nagy terembe visz, benne egy inaktív karral. Lefezünk le. A gépházban állítsuk át a kapcsolót, majd forgassuk meg a kurbli. Ismét fent eresszük le a karral a padlózatot. Mint kiderül, egy többemeletes teremben vagyunk. Most a padló alatti, mozgatható mécseseken a sor: segítségükkel leomlaszthatjuk a további szinteket. Először meg kell gyújtatunk a tartópilléreket, majd a helyükre kell tolnunk a lámpásokat.

### MELCHIAH

Melchiah termében arra lehetünk figyelmesek, hogy a ráccsal elzárt kapuk mögé vezet egy-egy "kiskapu" is. Ezeket ugorjunk be, majd az ott található karokkal nyissuk fel a rácsokat, és amikor a szörny megfelelő helyen tartózkodik, eresszük le őket. A két "rácsos trükk" után jöhet a kurblival a középső ketrec "zúzógépét" indíthatjuk be. Persze ez esetben is a megfelelő helyre kell csalni a "vadat". Melchiah-tól azt a képességet örököljük, hogy a szellemi világban át tudunk menni a rácsokon!

### A ZEPHONIM KLÁN

Most már be tudunk "szivárogni" a palotába, ahol személyesen a mesterrel küzdhetünk meg. Persze ez

még a végső küzdelem. Kain szétlő a kardját rajtunk, majd elmenekül. Ez azért fontos, mert a különleges kardot Raziel képes visszahozni a túlvilágról. Igaz, a való világban csak akkor tudja majd használni, ha maximális az életeréje. (A harc után egy szövetségessel is gazdagodunk – bár csak tippet kapunk tőle.)

A kard megszerzése után menjünk vissza az alvilág bejáratához, és bújunk át a közeli rácson. Mögötte az út a Zephonim klán kastélyához vezet – a bejárat kapuhoz a kardunk a kulcs. A várudvaron a háztetőkön keresztül juthatunk be a kastély belsejébe. Ott az orgonásipók beindítása a feladatunk. Ne ugorjunk le a rácsokhoz, hanem váltsunk át a szellemi világra, s a girbegurba csöveken inkább felfelé haladjunk! Ismét az anyagi világban húzzuk le a kapcsolókat, s reteszeket, majd rájuk ugorva kattintuk őket a helyükre. Az egyik retesz bonyolultabb: a freskókkal teli szobában ki kell egészíteni a festményeket, s így lesz egy platform a másik szobában, a másik kapcsoló előtt. A két retesz bekattintásával beindítjuk a légfűvát, s a rácsoknál feljebb vitorlázhathatunk.

Feljebb, a haranggal szomszédos ajtó mögött egészítsük ki a csővezetékeket: így lerobbantjuk a jeget a csapokról. Hasonlóképpen szereljük meg a csöveket a harang utáni szobában is.

Most nagyon ügynek kell lennünk. A két harang közül szólaltassuk meg először a felsőt, majd a legrovidebb úton essünk le a másikhoz, ugyanis azt addig kell megütnünk, amíg az imént megszólaltatott még lecseng. Ha elég gyorsak vagyunk, a hang hatására kireped a nagyterem üvegfal. Ezután csavarjuk meg a kurbli a kitört falnál, mire egy időzített ajtó nyílik. Hogy ne csukódjon vissza, állítsuk meg az időt, azaz lépünk át a másik világba!

Az időzített ajtó után menjünk fel a csöveken, majd a sípok közül mindkét teremben a másodikat és a harmadikat nyissuk fel. Most már mind a négy csap kioldott, tehát fordítsuk el őket. Az újabb fűvátoknál vitorlázzunk még feljebb.

A következő termekben az lesz a dolgunk, hogy a kibillentett csődarabokat a helyükre lökjük, s kinyissuk a három csővezeték egy-egy csapját. (Mindjárt kezdésnek az iménti szélcsatornában van két hiányos cső.) A három vezetékrendszer legvégén végül megint tovább vitorlázhathatunk – s végre szembenézhetünk a főgonosszal. (Ugyanott, az oldalsó irányban egy térkapu van!)

### ZEPHON

Mint minden pók, Zephon is a tüztől intözik. Amikor a csápja beragad a földre, üssük szét, mire idejességében tojást tojik. Kapjuk fel a tojást, s vigyük a halott vámpírról lángszórójához. Néhányszor dobáljuk meg az így készített Molotov koktéllal Zephont, és máris miénk a képessége, mellyel az érdes falakon lehet mászni!

### A RAHABIM KLÁN

Térjünk vissza a trónterembe (ahol Kainnel küzdöttünk), s ott kapaszkodjunk fel a falon. Később a lerombolt templom mögötti sírkamrában lépünk át a szellemi világba, mire megnyílik alattunk a föld. A kriptá alatti szörny leküzdéséért megkapjuk a következő fontos tulajdonságunkat: immár lőni is tudunk a Soul Reaverrel. Ezzel nem csak az ellenfeleknek árthatunk, de a célkörökkel jelzett objektumokat és a követeket akár mozgathatjuk is. Mindjárt helyben utat nyithatunk ezzel a megoldással, majd később is ezt a módszert kell használnunk az oszlop tetején heverő kőnél, illetve a színes üvegnél.

Hamarosan egy ketrecbe ütközünk, de mielőtt "anyagtalanná" válna bebújnánk, lájuk a rácsok mögötti püspököt, hogy aztán majd fel tud-

junk kapaszkodni rajta. Egy hajóhoz lyukadunk ki, melyből csak a szellemi világban tudunk kiugrani a partra. A soronkövetkező ajtót lövéssel nyissuk. A vízes pályára érkezve már meglévő képességeinket kell kamatoztatnunk. Mindig a száraz utat választva végül egy folyósóra jutunk, ahol kénytelenek vagyunk lemerülni. A nagy teremben másszunk ki, s visszalépve a való világba a tetőgerendákon ugráljunk a következő folyósóig. A vízköpőkön keresztül a középső szentély tetejére juthatunk. (Ez a játék egyik legmacerásabb része.) Onnan mindenképpen az anyagi világban ugorjunk tovább a harangszinórhoz, azt ugyanis muszáj meghúzni. A harang nyitja a középső szentély kapuját.

### RAHABIM

A vízi szörny likvidálása az egyik legkönnyebb kihívás: csak ki kell lövöldöznünk az összes színes ablakot. Egy helyből, a legelső oszlopról nyugodtan célózhatunk, s ha ideiglenesen át is költözzünk a másvilágra, hát ugyanonnan tele is szívhatjuk magunkat lelkekkel.

### DUMAHIM KLÁN

Most, hogy már tudunk úszni, ráadásul úgy tudunk lubickolni a vízben, mint egy delfin, immár kiugorhatunk (guggolás+ugrás) a vízesésnél a leszakadt híd irányába. Az út Nosgoth jeges vidékeihez vezet, Dumah birodalmába. A megmászható boltívről tudunk beugrani a várba. (A boltív mögött a helyi teleportkapu rejtőzik.) A várban ahhoz a pilonhoz kell eljutnunk, amit egy ketrec vesz körül. Csak felülről vezet út a ketrec mögé. A pilont eldöntve át kéne tömünk Dumah trónteremének a kapuját. Csak egy helyen térhetünk vissza a való világba, tehát onnan kell az "akció" megkezdeni. Konkrétan: a ráccsal körülvett udvaron a követ a megfelelő helyre kell lökni. (Ugyanúgy, mint korábban a püspököt.) Így jutunk el a következő portálhoz, majd a falból kihúzható kövön keresztül a medencéhez. A vizet a kurblival le kell eresztetni, s ismét blokkatologatós módszerrel kell a túloldalon ki-mászni. (Három oszlopot a középső magaslat segítségével lehet építeni.) A gázkazán ajtaját robbantsuk ki – ehhez meg kell nyitnunk a csapot, majd a karral be kell gyújtatunk. Távozzunk az udvar felé, ahova egy második követ is letolhatunk. A kettőn keresztül végre eljuthatunk a belső híd kapcsolójához. A hidat működő karhoz a világok közti különbséget felhasználva lehet feljutni. A híd után (ahol a fény beszűrődik) a falból kihúzható kövön keresztül másszunk fel, majd az oszlopokon (illetve a falon) ugrálva végül szökkenjünk be a pilonhoz.

### DUMAHIM

Dumahi előbb fel kell élesztünk, hogy aztán megölhessük őt. Húzzuk ki belőle a vámpírről "fűskét", s indulhat a haddelhadd. Bevallom, Dumah leküzdésén töprengtem a legtöbbet. Azért volt nehéz rájönnöm a megoldásra, mert jócskán el kell csalni a trónteremből. A jégbirodalom ura – mint már kitalálhattátok – szintén a tűzre allergiás, szóval azt kell elémünk, hogy jelen legyen, amikor ismét begyújtjuk a nagy kazánt. (Azaz a megfelelő helyen legyen, a megfelelő időben.) Tőle különleges képességet örököljünk: bizonyos tárgyakat el tudunk forgatni. Ezt úgy tudjuk kivitelezni, hogy egy irányba körözzünk a kiválasztott célpont körül.

### A MESTER

Immáron csak Kain van hátra. Menjünk a jeges kamrába, és forgassuk el a napóra "mutatóját", hogy az a nap ábrája felé mutasson. Kain rejtekében megint csak kőatologatós kapcsolók vannak, kombinálva az imént használt elforgatós megoldással.

Figyelem: amikor rést látunk a falon, a másik világban át lehet menni! Az első nagyobb kapu kinyitásánál az "O"-hoz, és a "Z"-hez hasonló ábrákhoz kell követ tolni – némi logikával kombinálni kell az ajtók nyitódását és csukódását. Később megint ládás kapcsolók következnek (ne feledkezzünk meg arról, hogy lőni is tudunk), majd egy terembe érkezünk. A terem négy oszlopát úgy kell forgatni, hogy mind a négy közepre mutasson. Ezzel felnyílik egy kapu, meghozza egy jóval korábbi helyen. A repedezett falú teremig kell visszavissza-vissza.

A legendás varázsló, Moebius üstjénél megint körözéses hókuszpókuszt kell alkalmazni: az elforgatott üst egy újabb rejteket tár fel. A varázsló szobránál állítsuk az órát hat órára (a karokkal), majd lent a pilonokat úgy forgassuk, hogy minden ábrára a vele azonos színű fényt keverjük ki. (Természetesen utána forgassuk feljebb a fényforrást.)

Hamarosan megint egy "színes" feladat jön: egy zárt ajtó körül ábrák vannak színekkel párosítva, s nekünk annak megfelelően kell a színes mutatókkal az ábrákra mutatnunk.

Később a hatalmas fogaskerekekkel kell kijátszani a ládákat a kerek között, beindul az inga, s azon keresztül távozhathatunk a teremből. Utána amikor a csigázó folyosón lefelé haladunk, a rácsoknál ne felejtsük el letölteni a ládákat egy-egy lövéssel. A terem alján azokból kell kiraknunk egy képet.

A kép után egy nagyot zuhanunk, majd három termet járhatunk be. A leérkezésünk helyén figyeljük meg az ábrákat a falon, s annak megfelelően párosítsuk őket a termekben. Minden teremben egy ingázó platform fog beindulni, melyeken keresztül kapcsolók válnak elérhetővé. A három kapcsoló – talán mondanom sem kell – egy újabb kaput nyit – pontosabban az előző fordítja át. Ezután egy felettebb érdekes rész következik, ugyanis Kain időgéphez közeledve belenézhetünk múltunk egyes részleteibe, de ami még furcsább: a jövőnkbe is.

### KAIN

Kain ellen csakis a Soul Reaverrel lehet felvenni a harcot, ami egy kissé nehezíti a dolgunkat. Szerencsére van egy energiatöltő pont a terem középpontjában, de még így is nehéz úgy a gonosz közelébe férközni, hogy elánte sebezze meg minket. A játék viszont nagyon intelligens: Kain bárhol képes felbukkanni, de ha úgy látja, hogy vettük észre, ugyanott fog ismét megjelenni. Hogy megtévesszük, mozdulatlanok kell lennünk, s csak nézelődni szabad – amíg közepén vagyunk, úgysem tud bennünk kárt tenni. Miután kiszúrtuk a gázfűtőt, várjuk meg a megjelenését kísérő hangot, s akkor azonnal rohanjunk. Nagyon ki van számítva az idő, úgyhogy egyetlen, irányított csapásra van csak lehetőség. Az alsó szinten mondjuk taktikázás nélkül is boldogulunk, csak hogy utána Kain feljebb költözik, majd még feljebb... A hármas szint után néhai mesterünk úgy dönt, távozik ebből az idő-síkból – a gép segítségével ismét elmenekül. Raziel utánamegy, noha figyelmezteti a Mindenható, hogy azon a határon túl már nincs hatalma fölötte.

Hősünk a végtelenség közepén találja magát. Egyszer csak megjelenik az időgép megalkotója, Moebius, s a nevén szólítja őt... De ez már egy másik történet.

Amint látható, a fentiekben egyáltalán nem tettem említést a varázslatokról, úgyhogy jó néhány helyszínen nincs a leírásban megemlítve. A játék a varázslatok nélkül is teljesíthető, de érdemes őket megszerezni – a szentélyek "rejtvényei" szintén nagyon érdekesek. Mivel némelyik varázslatot elég nehéz megtalálni, valószínűleg a következő számunkban szorítunk majd helyet még néhány tippnek.



# GEX: DEEP COVER GECKO VÉGIJÁTSHÁS

**MISSION CONTROL:** A vezérlőteremben kezdesz, rögtön ahogy felugrasz a lépcsőn egy távirányítóba botlasz. Ha megütöd a három egyforma számítógépet kinyílik a kép a karzaton, ami mögött az első titkos pályát találsz. Itt ötven légyérmét kell összeszedned. A száz légyérméhez nyírd ki az összes ellenfelet, bőfizesd meg a postatáladakat és az ólomkatonákat, üsd meg a pingvineket, és ne felejsd el felmászni a háztetőkre.

**MYSTERY TV - CLUELLES IN SEATTLE:** Az első feladat a legkönnyebb, csak ki kell menni az udvarra, a sövénylabirintusba és meg kell keresni a TV-t. A második feladat már ismerős lehet a régi Gex rajongóknak, három vérrel teli edényt kell szétörtni, ezeket a hallban találod, a gond csak az, hogy kettő közülük elérhetetlen magasságban van. Persze mindenre van megoldás! A következőket kell csinálni: elmész a labirintusba (a kertben), megkeresed a mellszobrot, ez a kandalló melletti borospince bejáratának a kapcsolója. Ha itt megütöd a számítógépet, átváltozol Dracula gróffá, ilyenkor az R2 nyomva tartásával ugrás után lebegni tudsz. Ugorj fel a csillárra, és onnan már gyerekjáték átvitorlázni a "véredényekhez". Egyébként az ágy tetején lévő mancsot is csak így lehet felvenni, a szekrényről kell elrugaszkodni. Találhatsz még két másik szobrot is a pályán, az egyik a karzatra nyit feljárt, a másik egy mancs érméhez juttathat. Harmadszorra meg kell találnod a három mini játékot a szinten, és meg is kell nyerned őket. Azokon a helyeken kell jól körbenézni, ahol nagyító van a padlóra festve. A konyhába a mosogatóban úszkálva kell öt légbuborékot kidurrintani. A mackótrófea a bolhákat kell elpusztítani, a biliárdasztalon pedig a nyolc biliárdgolyót kell szétörtni, majd felszedni a bonusz érméket. Mikor mindhárom játékot sikerül megnyerned, tiéd a harmadik távirányító. Ha a biliárdteremben üzembe helyezed az összes TV-t egy mancs érmét és egy életet szerezhetsz a mozgó falikép mögött. Ha elég jó voltál, és sikerült összeszedned huszonöt mancsot megkapod a Lake Flaccio ajtó kulcsát.

**LAKE - FLACCIO:** Ez a második nagy helyszín, ahol pályát választhatsz. Dolog azért itt is akad. Először is a távirányítóért össze kell szedned a tó környékén lapuló száz légyérmét, a pálmák és kincses ládák mind-mind két-két légyérmét rejtnek. Ha nagyon ráérsz begyűjtheted a mancsérméket - nincsenek nagyon elrejtve - és a bonusz érméket is. A bedeszkázott bejáratú bányában találod a második titkos pályát a második jelvényvel. Amikor átkelsz a leszakadt hidon ne a barlangba menj először, hanem indulj el jobbra, ugrálj fel a sziklákon a kapcsolóig, ez robbantja ki a bonusz pályá bejáratát. Az első főellenséghez a hűtőn keresztül jutsz, csak be kell törni az ajtaját. Egyébként a piramis hátoldalán van egy örök légy TV.

**ARMY CHANNEL - WAR IS HECK:** Ez az egyik kedvenc pályám

volt. Ha lehet az őrtornyok reflektorainak a fénykörét kerüld, mert ha észrevesznek kegyetlenül megsoroznak odafele. A reflektorokat a magukra hagyott géppuskákkal tudod hatástalanítani, ez egyben az első feladat is, megsemmisíteni őket és megkeresni az öt pihenőszórat. Ász, ahogy helikopterrel hozzák a TV-t. Másodszorra pont a gyakorló pályával ellenkező irányba indulj el, ki a nagykapun. A városban pattanj a tank volánja mögé és dönts romba a házakat, öt szobában találsz majd ládákat, ezeket kell összeszedned, és már érkezik is a közepe épület tetejére a TV. A harmadik küldetésben át kell jutnod a harcmezőn egészen az irányító-központig, itt a két ór likvidálása után lopd el a Reztől szóló dokumentumot és irány a helipad. A száz érme gyűjtése közben vigyázz a taposóaknakra.

**BUCCANER PROGRAM - CUT-CHEESE ISLAND:** A pálya elején a hordó mögött egy bonusz érme van. Mássz fel a kockára, kapcsoldd át a kart, az ágyúval pedig lödd ki a koponya két szemét. Próbáld meg felugrálni az ajtóhoz, az első távirányítót a halálfal után találod. A másodikért ki kell jutnod a kalózhajó fedélzetére, a TNT-s hordót üsd meg és ugorj a tetejére. Menj be szép sorban mind a négy szobába és az ágyúkkal lödd szét az ellenséges hajókat. A kijárat a tat bal oldalán lesz, csak le kell esned. A harmadikért fel kell másznod a főárbocra, át a lengő hordók között, majd még magasabbra a kötélhágcsóig, amin lecsúszva célál vagy. Ezen a pályán amúgy a továbbjutásért általában hordókat kell tologatni, hidakat kell aktiválni.

**TUT TV - HOLY MOSES:** Az egyiptomi pálya elején elég kevés lehetőség van. Mindenesetre nézz el a bal oldali bejáratba és nyírd ki a pubit a lift tetején, ekkor megjelenik egy új útvonal a lépcsősor tetején. Az első feladat, hogy összegyűjtsd a három pálcáját. Az első rögtön a bal oldali bejárat mögött van. A másodikhoz a harmas elágazásnál fordulj balra, majd mássz fel a falra, ugyanennek a teremnek a tetején van egy folyosó a falán van egy repedés, abban lesz a harmadik. Másodszorra a három szellemet kell kiszabadítanod a szarkofágokból, ehhez az öröket kell megölnöd. Az első ugye rögtön balra van. Az elágazásnál ismét balra menj, utána fel a folyosóig, majd végig a Szfinx fejek mellett. A harmadik távirányítót akkor találod meg, ha az elágazásnál jobbra mész. Kösd el a tevét és tevegélj át a sivatagon, amíg a templomhoz érsz, benne megtalálod a távirányítót. Hozzáfűzném, hogy ezen a pályán a legnagyobb veszélyt a homok jelenti, a sárgába csak lassan merülsz el, míg a gőzölgő vörösben azonnal meghalsz. Itt kell először igazán használni a falon járást is.

**WESTERN STATION - THE ORGAN TRAIL:** A vadnyugaton a legnagyobb segítséget egy csacsitól kaphod majd, a hátára pattanva ugyanis a meredek emelkedőkre is fel tudunk kaptatni. Csilléről-csillére ugrálva jutunk el az első távirányítóhoz. A másod-

dikhoz öt speckó-gekkót kell összeszedned, érdemes benézni a kriptákba is értük. A harmadikért egyszerűen csak fel kell jutnod a hegy tetejére. Lesz majd egy szakadék, ami fölött nem működik a csille, itt a falon kell át másznod és a kapcsolóval mozgásba lendítened. Amikor célál vagy vigyázz a számar hátáról való leugrással, mert Gex képes rossz helyen landolni és lecsúszni, úgy hogy a csacsi meg fent marad - ilyenkor kezdheted az egészet előlről. A bonusz és a mancs érméért ugorj fel a kripták tetejére és ess le a temető mellett a sínre.

**WWGEX WRESTLING:** Az első főellenség elég bárgyúra és könnyűre sikeredett. Egy harmadosztályú pankrátor két vállra fektetni, amikor ugrás után feltápáskodik csapjunk oda neki - néha bepörög, de nem veszélyes. Tőle megkapjuk a Slappy Valley kulcsát.

**SLAPPY VALLEY:** Ez a harmadik nagyterem, ahol három pálya bejáratát és a második főellenséget találod. A távirányítót a száz légyérméért cserébe kapod. A titkos pályát az alagútban lévő tavacska melletti beugróbán találod. Maga a szint első látásra nehéznek tűnhet, de nem veszélyes. Ha sikerül teljesítened tiéd a harmadik jelvény. Két mancsérmét a római pálya bejáratának tetején találsz. A fa belsejében mássz fel a falra és a beugróból ugorj a mancsért.

**FAIRY TV RED RIDING IN THE HOOD:** A mesevilágba elég morbid módon Pirokaként lépünk be. Az első távirányítót a paszuly legfő tetején találod, egyszerű, csak fel kell jutni oda. A paszuly azonban tényleg az égig ér, és Gex előszeretettel nem akkorát és nem oda ugrik, mint ahová szeretnénk. Indulj hát neki levélről levélre ugrálva, a levelekből három fajta is van. A zölddel semmi gáz, a liláról magasabbra lehet ugrani, az elszáradt sárga pedig lehajlik, ha rálépsz. A pályaszerkesztőkben azért volt annyi jóézés, hogy bizonyos magasság után te-leportokat aktiválhatunk. Így ha leesel, csak állj rá a kijelölt helyre és nézz bele a tükörbe. Nagy hasznát veszed majd, hogy Gex a Piroksa köpenyével is tud vitorlázva lebegni, a legtöbb bonusz cuccot ugyanis csak így lehet felszedni. A második feladat lerombolni a három-kismalac házát. Legalul van a szalma, kb. félúton a fa, és legfölül a téglá. Harmadszorra a menet közben fellelhető három gyertya felett kell úgy átugrani, hogy kialudjanak. Mit is mondhatnék aki ezen a pályán összeszedi az összes légyérmét az a fasza gyerek.

**MYTHHOLOGY NETWORK UNSOLVED MYTHSTORIES:** A római pályán igen cseles dolgok vannak. Először is, ha a világító platformokra állunk, rövid ideig bikaerősek leszünk és ilyenkor nehéz tárgyakat tudunk tolni vagy szétörtni. Ahol két TV-t találsz, ott tuti le kell fagyasztani valamelyik ellenfelet, az így kapott jégkockát kedvedre tologathatod, ezzel elérhetővé válnak a magasabb részek is. Idegesí-

tó dolog még a mozgó és leomló platform is. Amúgy a faladatok a következők: kiűzni a hat római katonaszobor kezéből a lándzsát, összegyűjteni három aranyalmát, eljutni a szivárvány végéhez.

**ANIME CHANNEL WHEN SUSHI GOES BAD:** Ez egy tipikus japán pályá mecha-kal és manga karakterekkel. A fő teremből három ajtó nyílik, mindegyik egy távirányítóhoz vezet. Ha a lila ajtó felé veszed az irányt, akkor három bojlert kell megsemmisítened. A folyosók ajtajai általában úgy nyílnak, ha levered az összes ellenfelet. A légliftek irányát a háromszög alakú kapcsolókkal tudod megváltoztatni. A kék ajtó mögött az öt elszabadult robotot kell megtalálnod, a két tank leverése után beindul lift, ezzel kell eljutni a robotokhoz. A zöld ajtó mögötti rész sem túl komplikált, csak menni kell, lifteket aktiválni a kapcsolókkal, és a végén megsemmisíteni a planétapusztító gépezetet.

**LIZZARD OF OZ LIONS TIGERS AND GEX:** A második főellenség maga Óz, a nagy varázsló, mi pedig a bádogember szerepét kapjuk. Kerüljük ki a tűzlabdákat és hamarosan valamelyik emblémán megjelenik egy ágyú, ezzel ereszt bele egy párat a nagy fejébe, és máris nyitva áll a Funky Town-i átjáró.

**FUNKY TOWN:** Ez az utolsó nagy csarnok ahol pályát választhatsz. A faladatokat itt szuperhősként kell végrehajtandó, átalakulni az öltözőhelységeken tudsz. A három rácsot a teherautók szétverésével tudjátok felnyitni, a repülés pedig a mancs érmékhez szükséges. A titkos pálya a raktárudvaron van, a bonusz-pálya eléréséhez a géppuskát használd.

**GANGSTER TV MY THREE GOONS:** A gengszteres pálya elég idegesítő az újratermelő ellenfelek miatt. A kapukon lévő számszárakat a piros lövedékekkel lehet szétlőni, de pontosan kell célózni. A háztetőkön használd a száritőköteket és a gépfegyvereket. Először öt halom piszkos pénzt kell felgyűjtanod, kettő közülük a biliárd teremben van. Másodszorra öt söröshordót kell szétverned. Végül pedig ki kell szabadítanod Gex szalamandra barátját, Cuz-t, ő a hajón raboskodik - de igyekezz, hogy szét tudj löni a lakatot.

**SUPERHEROO SHOW SUPERZEROS:** Itt igazi szuperhősnek való faladatokat kapunk. Elsőként semlegesítenünk kell egy veszélyes bűnözőt. Másodjára három kőbormacsát kell begyűjteni. Harmadjára pedig öt szökött fegyencet kell elkapnod. Kemény pálya, mert könnyű leesni, balra a párkányon van egy élet TV, és ne felejtssd el, hogy bármilyen színű téglafalon tudsz mászkálni!

**SPACESTATION REZ - REZ-RAKER:** Amikor megvan a harminc távirányító, szembenézhetsz magával Rezzel. Hidd el, feljutni hozzá nehezebb, mint legyőzni, de ezt már rád bízom.

Csipi M. Lee



# FINAL FANTASY VII VÉGIGJÁTSZÁS

AT 01 JÚNIUSIG

A bányát szépen kutassuk át, majd a kijáratnál összefutunk néhány régi ismerőssel a Turks-ökkel. Most harcolni nem kell velük. Tőlük megtudjuk, hogy a Turks csapat – mivel Reno a legutóbbi összecsapásunknál Midgarban megsérült – egy újabb taggal bővült ELENA személyében, akinek ■ nagy szája miatt megtudjuk, hogy Sephiroth egy JUNON nevű helyre indult. Ha kiértünk a bányából két féle dolgot tehetünk, amelyek nem kötelezőek, ám mindenképpen tegyük meg őket! Még mielőtt Junonba indulnánk, menjünk délre, oda, ahol egy tornyot találunk, amin egy madár trónol – a dombon van és a neve FORT CONDOR (mielőtt bemennék, legyen nálunk egy kis pénz). Ide menjünk be és beszélgessünk el ■ bent élőkkel. Tőlük megtudjuk, hogy a torony tetején van egy reaktor, melyben egy matéria fejlődik, ezt a madár védi, ők a reaktort és a madarat védik ■ Shinrától – magyarul ez a világon az egyetlen olyan település, amelyet nem tart a Shinra az ellenőrzése alatt. Ennek persze megvan az ára, hisz a Shinra szinte állandóan ostrom alatt tartja Fort Condor-t. Beszéljünk az asztal előtt üldögélő öreggel és adjuk meg az egyes válaszokat. Ezután menjünk az emeletre és beszéljünk az ablak alatt álló emberrel. Itt egy újabb aljátékokat játszhatunk, méghozzá egy stratégiai játékot – pénzt ne adjunk az embernek. Ha felkészültünk ("Ok ready") harcolhatunk. A pénzünkből katonákat vehetünk, mellyel aztán harcolhatunk a Shinra katonái és szörnyei ellen. Ha győzünk, kapunk valamilyen cuccot és a megmaradt katonáinkért pénzt. Érdemes ezt a játékot kipróbálni mert nagyon eredeti – ha később visszajövünk ide, játszhatunk még ilyen mini játékot – szerintem érdemes sűrűn visszajárni, csak nehogy elveszítsük ■ csatát, mert kirúgnak Fort Condor-ból örökre! Ha végeztünk Fort Condor-ban, menjünk ki a világtérképre. Induljunk el nyugatra, ám még ne menjünk be Junon-ba. Most ugyanis felvehetjük a játék első titkos szereplőjét, YUFFIE-t. Őt mindenképpen csáljuk elő, amíg nincs, ne is menjünk tovább a játékkal. Nélküle is végig lehet vinni a játékot, de egy csomó fontos dologról lemaradunk, úgyhogy vegyünk csak fel. Ehhez ■ következőt kell tenni: Junon és Fort Condor között van egy erdőség, amelyben járkaljuk és harcoljunk. Rövidesen megtámad egy kiscsaj, ő Yuffie. Szóval miután megtámadott verjük el. Ezután egy képernyőre kerülünk, ahol ne lépünk be a menünkbe és ne használjuk az állásmentő helyet, helyette inkább szólítsuk meg Yuffie-t. A válaszokat 2, 1, 2, 1, 2 sorrendben adjuk meg neki, ekkor csatlakozik hozzánk és ő is választható lesz a PHS menüben – egyébként itt elég türelmesnek kell lenünk, mivel néha azonnal, néha viszont órákig kell az erdőben járkalni, hogy Yuffie megtámadjon. Hogy érdemes ■ a csapatban tartani – szerintem mindenképpen! Ha rövid távon gondolkozunk, akkor a többiek jobbak, ha viszont hosszútávon, akkor nagyon megéri fejleszteni és a csapatban tartani, mivel 2-2 és 3-2 limitjei nagyon-nagyon erősek, és olyan speciális tulajdonságai vannak, amiért megéri használni – még akkor is, ha Yuffie nagyon szemtelen, és néha tenyérbe mászó a stílusa. Ha megvan Yuffie menjünk nyugatra Junonba. Beszélgessünk a falubeliekkel, majd menjünk le a tengerpartra. Itt éppen egy kislány, PRISCILLA játszogató. Rövid idő múlva a lányt megtámadja egy szörny, akit elkell intézni. Villám és Poison támadásokkal támadjuk sokat. Ha valamelyik emberünkre rákajlik a kör alakú buborékot, akkor azt szedjük le róluk. Hasonlóképpen kell csinálni, mint Reno piramisánál, csak most tűzzel támadjuk meg, de

ne az emberünket, hanem a buborékot! Egyébként nem nehéz elintézni. Győzelem után, mivel Priscillának leállt a légzése, mesterséges lélegeztetést kell adnunk neki. Ehhez tartuk nyomva a Kört, majd mikor a tüdönk megtelt levegővel, engedjük fel. Ezt párszor ismételiük meg. Ezután menjünk a város bejáratához és beszéljünk a ház mellett álldogáló öregasszonnyal. Aludjunk egyet ■ házban – éjjel Cloud-nak különös, rossz álma van. Másnap fura zenére ébredünk, rövidesen kiderül, hogy Junon-ban katonai parádéval tisztelegnek az új Shinra elnök, Rufus tiszteletére, aki ide utazik. Ezenkívül Priscilla – hálából amiért megmentettük – nekünk adja ■ második Summon materiánkat, a SHIVA materiát. Mivel be akarunk jutni Junonba, ezért Priscilla segítségül hívja delfin barátját. A feladat egyszerű: ha jó helyen állunk nyomjuk meg a Kört, mire a delfin "felugrat" minket – próbálgassuk, amíg nem sikerül. Csak arra vigyázzunk, meg ne rázzon az áram.

## TALÁLKOZÁS SEPHIROTH-TAL

Ha sikerült végre bejutottunk Junon-ba, másszunk fel – fent megtaláljuk a HIGHWIND nevű repülőgépet. Induljunk dél felé – itt meg kell nyomni egy gombot – ■ kiálló kis "bucka" az – mire lejjebb megyünk egy szintet. Menjünk be az épületbe, ahol azt hiszik, hogy ott dolgozunk. Menjünk a felső szobába, ahol öltözzünk át a kék egyenruhába. Itt most felkészítenek ■ parádéra. Ha végeztünk menjünk ki, ahol némi járkálás után megnézhetünk egy filmet Junon gyönyörű nagy ágyújáról, a SISTER RAY-ról. Ezután az élő TV közvetítésben kell a többi katonával együtt mozognunk. A pontszám a nézetési szintet mutatja, attól függően, hogy hogyan alakul, különböző cuccokat kaphatunk. 1%-21% között gránátot, 22%-39% között 6 db. Potion-t, 40%-50% között 6 db. Ether-t, 51%-99% között 5000 gilit. Ezután kihallgathatjuk Rufus és Heidegger beszélgetését – itt ne mozogjunk. Ők egyébként arról tanácskoznak, hogy Sephiroth Junon-ban járt és azt tervezi, hogy át-hajózza a tengert, hogy átjusson egy másik kontinensre. Rufus valószínűsíti, hogy Cloud-ék is ezt tervezik – egyébként hozzánk hasonlóan Rufus és a Shinra is Sephiroth-ot, és Sephiroth pedig az Ígéret Földjét (Promised Land) keresi – a Shinra is meg akarja ezt találni. A beszélgetés után az öltözőben begyakorolhatjuk a Rufus tiszteletére adandó parádét – azt a gombot nyomjuk le, amit a parancsnok mond – a végén egy ismerős speciális mozgást tanítunk meg a ■ társunknak. Ha készen állunk menjünk ki és nézzünk szét Junon-ban – nem árt, ha jó alaposan bejárólunk. Találkozhatunk a Turks-ökkel is, ám ők most nem ismernek fel. Miután átkutattuk Junon-t menjünk a katonák után. ■ most gyakorlatozni kell Rufus és Heidegger előtt. A mozgásokat amiket mond a parancsnok csináljuk meg (nyomjuk le a megfelelő gombot). Itt pontszámot kapunk a teljesítményünkért, minden jó mozgás 10 pontot ér, a végén a speciális mozgás 30-at. A pontszámokért cuccokat kaphatunk Heidegger-től: 0-50 között a Sivel Glasses-t, ez egy Accessory, 60-90 között egy HP Plusz materiát (érdemes ezt megszerezni mivel nagyon hasznos), 100-200 között pedig a Force Stealer-t, ami Cloud-nak egy fegyver, igazság szerint a HP Plusz matéria jobb nála. Miután Rufus elmegy, menjünk a hajóba, ahol Red XIII illetve a többiek már várnak ránk. A hajón beszéljünk mindenkivel, egészen pontosan a barátainkkal, akik mind Shinra egyenruhában

vannak – elég vicces például Red XIII. Yuffie mögött van egy All matéria, amit később felvehetünk – ne felejtjük el! Ha beszélünk a barátainkkal menjünk vissza Aeris-hoz, aki Barret-et keresi. Keressük tehát meg Barret-et, aki a fedélzeten ■ hajó nyugati részében van és épp Rufus-t és Heidegger-t figyeli. Beszéljünk vele többször is, ám ekkor megszólal a riadó – rövidesen kiderül, hogy Sephiroth a hajón van. Menjünk a raktérbe és lépünk be az eddig zárt ajtón. Bent valóban megtaláljuk Sephiroth-ot, aki nem emlékezik ránk, inkább otthagyt nekünk egy Jenova szörnyet. Támadjuk Summon és Earth, Fire, és Ice varázslatokkal, de ■ Poison-t hagyjuk, mert nem használ. A győzelem nem lesz nehéz.

## BARRET TÖRTÉNETE

Vegyünk fel az IFRIT materiát és hagyjuk el a hajót, ami szép lassan kiköt az új kontinensen, méghozzá egy COSTA DEL SOL nevű helyen, ami egy üdülőközpont. Rövid beszélgetés után Rufus és Heidegger érkezik, akik közül Rufus távozik, Heidegger viszont büntetésből – amiért nem akadályozta meg, hogy Cloud és Sephiroth a hajón legyen – a helyszínen marad. A városban nézzünk szét. Azok a csapattagok, akik nincsenek a csapatban ■ lesznek a városban. Ismerős figurákkal futhatunk össze. Menjünk le a tengerpartra, ahol Hojo napozik (ha aludtunk a fogadóban eltűnik) – ő megszökött a Shinrától és Sephiroth-ot keresi, beszéljünk vele. Végre megtudjuk, hogy Aeris anyjának a neve IFALANA. Az egyik házban az ágyon fekvő ember ■ villát árulja 300 000 gilért. Ha elvégeztük ■ szokásos dolgokat, menjünk ki a világtérképre. Induljunk nyugatra, ahol egy ösvényt kell találnunk. Menjünk ezen végig, mire egy barlang bejáratához jutunk. Lépünk be. Az ösvényen beszéljünk a fekvő emberrel, akitől megtudjuk, hogy Sephiroth erre járt és egy NORTH COREL nevű hely felé tart. Ha továbbmegyünk lejutunk egy öreg Mako reaktorhoz. Menjünk lefelé, majd jobbra. Hamarosan a sínekhez jutunk, itt vegyünk fel mindent. Le is lehet esni, ilyenkor nyomkodjuk valamelyik irányt plusz a Kört. Az elágazásnál válasszuk a fölsőt. Egy kis járkálás után egy kapcsolóhoz jutunk, amit átkapcsolva leengedhetjük a hidat. Itt felmászhatunk a falon, és néhány Chocobo-hoz jutunk, amiktől elvehetünk 10 Phoenix Down-t. Bár igazság szerint nem érdemes, mert elpusztulnak a kismadarak és még egy vad madárral is meg kell küzdeni. Menjünk el alul, itt a romoknál ■ lehet jutni egy titkos helyre – nem látszik egyáltalán – ahol van egy-két érdekes cucc. Menjünk tovább át a hídon és végre elérjük North Corel-t. Itt érdekes dolgok történnek, mivel néhány falubeli felfojozza Barret-et. North Corel egy romos kis falu, és állítólag Barret tehet arról, hogy ez a város elpusztult. Menjünk ■ falu nyugati részébe az állomásra. Innen indul a felvonó egy GOLD SAUCER nevű helyre, ahova Sephiroth is ment. Gold Saucer egy óriási vidámpark, mielőtt bemennénk gyűjtsünk minimum 30 ezer gil-t ■ vagy még többet. A felvonó előtt barátaink várakoznak. Barret elmondja, hogy North Corel az ő szülőfaluja, és évekkal ezelőtt a Shinra egy reaktort épített ide, Barret és barátja DYNE beleegyezésével. Ekkor még Corel szép kis falu volt. Am a reaktorban baleset történt, és ezért a Shinra a falubelieket tette felelőssé. Megölték mindenkit, a falut pedig felegették. Többet majd később tudunk meg. Gold Saucer hatalmas, nem mindennapi épület. Miután felértünk belépőt kell vennünk. Vehetünk egy egyszeri alkalomra szóló jegyet 3000 gilért, de sokkal jobban járunk egy életre szóló jeggyel, ami 30 ezer gil-

be kerül. Gold Saucer-ben a gilen kívül van egy másik fizető eszköz, a GP, ezzel két helyen fizethetünk. Bent, mivel Barret-et nagyon mérges, ezért ott is hagy minket. Válasszunk egy nekünk tetsző karaktert – beszéljünk vele – aki ha úgy döntünk velünk jön. Vizsgáljuk át Gold Saucer-t, de a Wonder Square nevű helyre még ne menjünk. Az Event nevű részben találkozhatunk Gold Saucer tulajdonosával DIO-val, akivel beszéljünk. Ő azt mondja, hogy Sephiroth itt járt és egy FEKETE MATERIA (Black Materia) nevű materiát keresett. Dio szerint a fekete materiával egy iszonyatos pusztító varázslatot lehet előidézni. Ha végeztünk Dio-val, menjünk a Wonder Square-be ahol összefutunk egy jövődömondó géppel, CAIT SITH-tel, aki mindenhez ért, csak a jövődömondáshoz nem. Némi köztéték után Cait Sith csatlakozik hozzánk. Ő tulajdonképpen egy robot, többet majd később tudunk meg róla. Egyébként nem valami jó harcos, ám egy-két limitje azért nagyon meglepheti az ellenfelet. Gold Saucer-ben nagyon jó kis aljátékokat játszhatunk – próbáljuk ki őket. Menjünk a Battle Square részbe, ahol Sephiroth miatt katonák álltak nem is olyan rég. Bent azonban csak hullákat találunk. Az egyetlen túlélő elmondja, hogy egy gépágyú kezű ember végzett mindenkivel. Hamarosan megjelenik Dio, aki azt hiszi, mi tettük ezt. Cait Sith azt tanácsolja, hogy kövessük és meneküljünk. Sajnos azonban csapdába csalnak minket és rövidesen ledobnak egy sivatagi börtönbe, ahonnan elméletileg sehogy sem lehet kijutni. Vizsgáljuk meg a hullát és menjünk a közelbe lévő házba. Barret jelelhik meg, és lepuflant egy rejtőzködő rabot. Majd végül nekiall elmesélni, mi is folyik itt. Mikor a Shinra lerombolta ■ faluját, éppen haza felé tartott Dyne-nel. Ekkor Scarlet és katonái megtámadták őket. Dyne majdnem leesett a szakadékba, ám Barret elkapta. A katonák azonban ellőtték mindkettőjük kezét. Amikor Barret-nek beültették ■ gépágyút hallotta, hogy az orvos még valakin elvégzett egy ilyen műtétet – szóval Dyne nem halt meg, és ő végzett ■ Gold Saucer-i katonákkal. Dyne most itt van a börtönben, így menjünk megkeresni – itt most Barret is velünk fog jönni, tehát szereljük fel fegyverekkel, materiákkal. Menjünk oda, ahova ledobtak és vizsgáljuk meg a hullát fent. Menjünk felfelé majd a szakadék túloldalán beszéljünk a sétálgató emberrel. Vegyük jobbra az irányt, és rövidesen eljutunk a roncstelepre. Ha más irányba megyünk, elévedünk a sivatagban, és sok-sok járkálás után egy Chocobo postakocsi jön értünk. A telepen menjünk felfelé, amíg meg nem találjuk Dyne-t. Ő mindenáron harcolni akar Barret-tel, így most meg kell küzdeni vele, de csak Barret-tel vagyunk egyedül. Sűrűn gyógyítsuk magunkat és használjunk limiteket és erős varázslatokat. Miután győztünk, Dyne öngyilkos lesz, ám még ad egy nyakláncot Barret-nek, hogy egy nap adja oda Marelene-nek. Az egyetlen mód, hogy kikerüljünk a börtönből, ha megnyerjük a Gold Saucer-i Chocobo versenyt. Barret "meggyőzi" a börtön főnökét, hogy Cloud indulhasson a versenyen. A menedzserünk ESTER lesz, ő regisztrál minket a versenyre. A váróteremben megismerkedünk JOEL-lel, aki a legjobb Chocobo lavas. Itt a poszter mellett van egy piros matéria, a RAMUH. A versenyt megnyerni kicsit nehéz lesz. A Select-tel választhatunk manuális és automata irányítás között. Szerintem válasszátok a manuális módot és takarékoskodjatok az elején a Staminával. Ha megelőz valaki, turbozzátok – ha a négy felső gombot nyomva tartjuk, nem fogy, hanem töltődik a Stamina, így menjünk végig, ilyenkor nyugodtan turbozzhatunk. Ha győztünk megkapjuk Es-



ter-től Dio levelét. Ebben bocsánatot kér a félreértésekért, és kárpótlásul egy terepjárót ad ajándékba. Ezzel átmehetünk a sivatagokon és a folyókán – ez utóbbin csak a megadott helyeken. Dio még azt is leírja, hogy Sephiroth délre tartott egy GONGAGA nevű helyre.

## GONGAGA

Mielőtt Gongagába indulnánk, Gold Saucer-től délre van egy házika, ezt keressük meg. Most még nincs jelentősége, de jegyezzük meg, hol van, mert később vissza kell jönni ide. Autózzunk át a sivatagon és a folyón. Délre az erdőben van egy romos város, ez Gongaga. Ahogy belépünk régi "barátainkkal" találkozunk a Turks-ök személyében. Reno és Rude éppen arról csevegésnek, hogy melyik lány tetszik nekik. Őket Elena sávarja meg, aki felhívja a figyelmüket, hogy Cloud hallgatózik. Egy újabb összecsapás jön velük, ami ha sokat gyógyítunk, és használjuk a legjobb varázslatainkat és Summon támadásainkat, nem lesz nehéz. A győzelem után barátaink elgondolkoznak, hogy a Turks csapat, illetve a Shinra honnan tudhatta, hogy Gongagába megyünk. A megoldás egyszerű, egy áruló van közöttünk – de vajon ki lehet az? Menjünk a felső ösvényen. Egy romos reaktorhoz jutunk, ahol hamarosan Tseing és Scarlet érkezik, akik fecsegnek valami nagyon erős fegyverről, majd elmennek. Scarlet azonban elhelyez valamit a romok között. Ezt a helyet vizsgáljuk át – megkapjuk a TITAN materiát. Menjünk ki az ösvényhez. Ha a városban akarunk valamit érdekeset látni, válasszuk be a csapatba Tifát és Aeris-t és úgy menjünk be a városba. Itt a városlakóktól megtudhatjuk, hogy évekkor ezelőtt egy robbanás volt a reaktorban és sok ember meghalt. Az egyik házba belépve ráérünk egy házaspárra, akik a 10 éve elveszett fiukat keresik, az ő neve ZACK. Ő ugyanolyan első osztályos katona volt mint Cloud, ám főhősünk semmit nem tud róla. Aeris és Tifa azonban elég furcsán viselkedik, miután otthagytak minket menjünk és beszéljünk velük. Aeris-től megtudjuk, hogy Zack volt az első szerelme, ám 5 éve eltűnt és nem hallott róla. Tifának is ismerős Zack, de nem tudja, hogy hol hallott róla. Ha végeztünk Gongagában menjünk ki a térképre. Aprópó, ha esetleg nem vettük fel Yuffie-t ebben az erdőben ami Gongaga közelében van, még meglehetjük – ugyanúgy mint amit előzőleg írtam.

## COSMO CANYON

Vegyük nyugatra az irányt majd ha elértük a folyót északra. Autózzunk fel a hegyen és itt találunk egy várost. Ha elmegyünk mellette az autódéferet kap, így mindenképpen be kell mennünk. Ezt a helyet COSMO CANYON-nak hívják, és rövidesen kiderül, hogy Red XIII szülőföldje. Red XIII igazi neve NANAKI – végre ez is kiderült. Hamarosan beengednek minket. Először kövessük barátainkat – itt Red XIII elmondja, hogy az anyja évekkor ezelőtt meghalt, mikor a falut megtámadta egy GI nevű szörny, az apja gyáva volt és inkább elmenekült. Ezután menjünk a szállodába. Nézzünk szét a városban – az egyik helyen van egy kötél kifeszítve, ahova nem lehet bemenni, ide a 2-es CD-n jöjjünk vissza. Másnap látogassuk meg Red XIII-mat, aki éppen a nagyapjával, BUGENHAGEN-nel beszél. Bugenhagen megígéri, hogy megmutatja a fantasztikus obszervatóriumát. Ehhez válasszuk ki a csapatunkat (beszéljünk velük) és menjünk be hozzá. Itt most elmagyarázza, hogy is működik a bolygó, és mi is az a Mako energia. Minden embernek, állatnak és növénynek a lelke mikor

meghal, egy közös megfoghatóan anyaggá, a LIFESTREAM-mé alakul. A bolygó, amin az emberek élnek olyan, mintha élne, beszél gondolkodik, és érzi ha veszélyben van – most is fenyegeti valami, meghozza Sephiroth. Ha a Lifestream, azaz az élőlények lelkei a föld alatt található, mondhatnánk azt is, hogy ez a Bolygó vére. A Shinra a reaktorral ezt szivattyúzza ki, és alakítja át Mako-vá. Ha a Bolygóról eltűnik a Mako, akkor azt hiszem, elég szemléletesen megmutatja Bugenhagen, hogy mi történik. Egyszerűen a bolygónak vége, ha eltűnik a Mako, hisz ebből születnek újja – reinkarnálódnak – az emberek, állatok, növények. A lecke után menjünk a város közepén egy tűzhöz, ahol beszélgetünk el csapattagjainkkal. Bugenhagen jelenik meg, és meg akar valamit mutatni Red XIII-nak. Válasszunk egy embert és kövessük Bugenhagen-t. Ő megnyitja a titkos barlangba vezető utat – ez a GI barlangja. Bent kutassuk át a lyukakat és nyomjuk meg a gombokat – így nyílik meg a továbbvezető út. Az olajban ne akarjunk futni, mert elcsúszunk. Először vizsgáljuk át a barlang déli részét, ahol megtaláljuk az Added Effect materiát. Kutassuk át a barlangot. A felső részében lehet továbbmenni. Röviden eljutunk a GI-hez. Az ő lelke nem jutott vissza a Lifestream-be, ezért most mint egy szellem kísért. Meg is kell vele küzdeni, de egy trükkel el lehet intézni: nyomjunk rá egy X-Potion-t – ekkor rögtön meghal. Menjünk át a kapunk és vegyük fel a materiát. Bent kiderül, hogy aki megtámadta, hogy a GI megtámadja Cosmo Canyon-t, az Red XIII apja, SETO volt. Tehát ő gyáva volt, hanem egy bátor harcos, aki nélkül Cosmo Canyon elpusztult volna. Sajnos a GI mérgező nyilai és lándzsái miatt örökre kővé változott Seto. A megható jelenet után újra a tűz köré kerülünk. Válasszuk ki a csapatunkat, és próbáljuk elhagyni a várost. Ekkor Red XIII jelenik meg és újra csatlakozik hozzánk, és terveivel ellentétben nem marad Cosmo Canyon-ban. Még mielőtt elhagynánk Cosmo Canyon-t, menjünk vissza az emeletre, oda, ahol a polt előtt egy fiú fekszik. Beszéljünk vele háromszor, ezután vehetünk tőle HP és MP Plus materiákat – mindenképpen vegyünk tőle néhányat! Ha nincs pénzünk gyűjtsünk. Menjünk tehát ki a világterképre, ahol már vár ránk a megjavított terepjáró.

## NIBELHEIM NEM PUSZTULT EL!

Induljunk el északra át a folyón. Egy hatalmas nagy hegységhez érünk egy kis várossal. Belépve meglepődve tapasztalhatjuk, hogy Nibelheim az. Nyoma sincs a Colud által említett tűzvésznek – ha Tifa a csapatunkban van ő is meglepődik. Cloud barátai kérdőre is vonják, ám ő sem talál magyarázatot, hogyan is maradt meg a város. Nézzünk szét egy kicsit a városban és kérdezősködjünk. Mint láthatjuk, Cloud-ot és Tifát senki sem ismeri, még csak nem is hallottak róla. Az öt évvel ezelőtti tűzvészt is letagadják. Itt valami nincs rendben, ám nincs mit tenni, arra, hogy kiderüljön az igazság, és megtudjuk mi is folyik itt, még várunk kell. Vannak a városban fekete csuklyás fickók, akik mind egy-egy számmal rendelkeznek. A személyiségüket is homály fedi, ám ha beszélünk velük, értékes cuccokat adnak – emlékeztek, Midgarban is volt egy ember, akinek volt egy száma és nagyon rosszul volt. A fekete csuklyásoktól megtudjuk, hogy Sephiroth a Shinra szállóban van – menjünk tehát oda. Még mielőtt lemennénk a könyvtárba, álljunk meg egy pillanatra, mivel itt lehet felvenni a második – utolsó – titkos szereplőt, VINCENT

et. A második emeleten jobbra van egy széf, amit ki kell nyitni. A számok a házban vannak elrejtve, de az egyszerűség kedvéért elárulom a kombinációt: jobbra 36, balra 10, jobbra 59, jobbra 97. Nagyon gyorsan és pontosan, azaz mindig pontosan a megadott számokra álljunk rá. Ezalatt azt értem, hogy ha mondjuk jobbra 36 van megadva, akkor ne 37-ről lépünk 36-ra mert az már balra irányba számít, és nem nyílik ki a széf – egyébként gyerekjáték kinyitni. Ha sikerült négy dolgot találhatunk. Az első és legkellemetlenebb egy főellenség. Elég változó, hogy nehéz vagy könnyű legyőzni, mivel harc közben átváltozik és különböző formákat vesz fel – mindig mást és mást. Általában a Poison mindig bejön ellene, ám néha olyan alakot vesz fel, hogy nem érdemes varázslatot használni ellene. Valamikor egy ütéstől meg tud ölni, valamikor nagyon egyszerű legyőzni. Ha sikerült megölni megkapjuk a másik három jóval kellemesebb dolgot. Az egyik rögtön Red XIII 4-es limitje (Cosmo Memory), a másik az egyik legerősebb summon materia az ODIN. A harmadik a széfben lesz, egy kulcs az alagsorban lévő ajtóhoz, a könyvtár mellett. Itt találunk egy koporsót, amit vizsgáljunk meg, mivel valaki dumál belőle. Hamarosan lerepül a fedele és előjön Vincent. Adjuk meg neki a kettes választ és mint megtudjuk tőle ő egy ex-Turk, és valamikor régen a Shinrát szolgált, ám most már nincs kapcsolata velük, mivel évek óta itt alszik. Elmondása szerint ismeri Sephiroth-ot és tudja mi történt vele – mivel épp itt volt, mikor felégette Nibelheim-et. Vincent említ egy nőt is, akinek LUCRECIA a neve, ő az, aki megszülte Sephiroth-ot. Jenova anyja, de Lucrecia szülte meg – sőt még Professor Gast-ot is ismeri. Miután visszabújt a koporsóba zargassuk még egy kicsit, és újra adjuk meg a kettes választ. Ezután induljunk kifelé az alagsorból, mielőtt kiérnénk, Vincent megjelenik és csatlakozik hozzánk azzal a határozott céllal, hogy megtalálja Lucreciát és Hojo-t. Vincent a legerősebb embere a játéknak, melyet főleg elképesztő limitjeinek köszönhet. A játék második feléig, kb. addig, amíg Cloudnak és másik csapatársunknak ki nem fejlődik a 4-es limitje, mindenképpen érdemes a csapatban tartani. Am utána, ha megvannak a 4-es limitiek, jobban járunk, ha lecseréljük, mert elavul – de addig is a legjobb ember Vincent. Menjünk tehát a könyvtárba, ahol beszéljünk Sephiroth-tal, aki egy materiával ajándékoz meg minket. Ezután elrepül és azt mondja, hogy menjünk a hegyekre. Tegyük tehát amit mond és menjünk oda. Szépen vizsgáljuk át a hegyeket és a barlangokat. Egy kevés mászkálás után néhány csőhöz jutunk, amibe egyelőre nem menjünk bele, hanem eresszük le létrát lent. Most már bemehetünk a csövekbe. Mentsünk és menjünk a főellenséghez. Ellene ne használjunk tűz támadásokat (pl. Ifrit, Fire stb.), illetve Vincent limitjét – ez utóbbi baromi erős, ám ez ellen az ellenfél ellen ne használjuk, mert nem sebz, hanem gyógyítja. Ha legyőztük felvehetjük a Counter Attack materiát, amivel automatikusan visszatámadhatunk arra az ellenfélre, aki megtámadott – feltétlenül rakjuk fel valakinek. A barlangból kiérve hamarosan a hegységből is kitalálunk.

## WUTAI TOWN

Induljunk el északra egészen egy városig, melynek jellegzetessége, hogy egy rakéta található a közepén. Beszéljünk mindenkivel és menjünk be a házakba. Az egyik házból kiemegetünk az udvarra, ahol egy repülőgép, a TINY BRONCO áll. Hamarosan megjelenik SHERA a ház tulajdonosa, aki elmondja, hogy

ha a repülőre vagyunk kíváncsiak, menjünk a rakétába a Kapitányhoz. Rakétában hamarosan megtaláljuk a kapitányt, akit CID-nek hívnak. CID-et kérdezzük ki. Ő elmondja, hogy régen a Shinra fegyvereket szállító vállalat volt, és érdekelte az űrkutatás, a rakétatechnika. Am felfedezték a Mako-t, és a Shinra leállította az űrprogramot – az űrkutatásért felelős miniszter az idióta Palmer. CID arról is tesz említést, hogy a rakéta kilövésének az elmardása Sherának köszönhető. CID egyetlen reménye abban van, hogy Rufus nemsokára városba látogat, így esély kínálkozik meggyőzni őt az űrprogram újraindítására. Menjünk vissza CID és Shera házába, ahol beszéljünk Sherával. Itt megtudjuk, hogy CID-nek minden vágya az űrrepülés volt, ám – CID szerint – Shera hibájából a kilövés meghiúsult. Igaz, így mentette meg Sherát CID. A mesélés végeztével CID is megérkezik, majd Palmer is betöppan. CID otthagy minket, hogy beszéljen Rufus-szal – menjünk utána. Itt megtudjuk, hogy Rufus és csapata követi Sephiroth-ot, ám most rossz felé tévedtek, és szükségük van a Tiny Bronco-ra. Persze CID nem akarja odaadni, mert elvette tőle az űrrepülést, a Highwind (emlékeztek Junonra) nevű repülő, és most a Tiny Bronco-ra fáj a foguk. A házban menjünk a repülőhöz, ahol Palmer vizsgálódik. Rövid beszélgetés után meg kell küzdenünk vele. Nem lesz túl nehéz legyőzni, minden a jó summon és magic materiákon múlik. Végül elvihetjük a repcsit és menet közben CID is csatlakozik. Shinra katonák tüzet nyitnak a Tiny Bronco-ra, ezért kényszerleszállást kell végrehajtanunk a vízre. Innentől kezdve a Tiny Bronco-t úgy használhatjuk, mint egy hajót, sekély vizeken és folyókákon hajózhatunk vele – ezért ez a legjobb közlekedési eszköz eddig. CID is csatlakozik hozzánk és elmondja, hogy Sephiroth Temple of the Ancients (az Ancients-ek Templomába) ment. Így Cloud elhatározza, hogy meg kell találni ezt a templomot. Ám most álljunk meg egy pillanatra, mivel van itt egy félig-meddig titkos dolog, amit meg kellene csinálni. CID egyébként a játék második legerősebb embere.

## WUTAI

Ezt a részt, amit most leírok nem muszáj megcsinálni, de mindenképpen érdemes, mert olyan felszereléseket és cuccokat szerezhethünk, amik a továbbjutást nagy részben megkönnyítik, és a játék végére is hatással vannak egy kis mértékben! Ezért ezt a részt is csináljuk csak meg, és addig ne is menjetek tovább! Szóval az immár hajóvá avanzsált Tiny Bronco-val a világ nyugati részén fekvő kontinens közelében landoltunk. Itt szálljunk partra és induljunk északra. Hamarosan Yuffie jön elő és megtudjuk, hogy ez a szülőföldje. Időközben néhány Shinra katona érkezik, Yuffie elmene-kül, nekünk pedig meg kell küzdeni a katonákkal. Már harc közben is érezhetjük, hogy valami hiányzik, ám győzelem után már láthatjuk is, hogy mi az. Yuffie ugyanis ellopta az ÖSSZES materiánkat és elmenekült északra egy WUTAI nevű helyre. Menjünk tehát utána, hogy visszaszerezzük a materiákat. Menjünk át a hidakon és tartsuk az irányt észak felé egészen addig, amíg el nem érjük Wutai-t. Itt van Yuffie is, csak elszökik előlünk. A házakba még ne menjünk be, hanem az állásmentő helytől balra forduljunk. Itt van egy pagoda, a jobb oldalon pedig egy ház, ahova menjünk be. Az egyik szobában van egy ember, aki éppen fekszik. Vele beszéljünk háromszor, négyszer. Először tagadja, hogy ismeri Yuffie-t, ám hamarosan kiderül, hogy ő GODO Yuffie apja. Yuffie is előjön és vitába keveredik



apjával, aki elkergeti. Ha végeztünk, még mielőtt kimennénk, itt egy titkos átjáró – nézzük jó alaposan a falat. Menjünk vissza a városkába és nézzünk szét. A fogadóban megtaláljuk a Turks csapatot, akiket ideküldtek vakációzni. Elená mondjuk belénk köt, de Rude és Reno lecsillapítja, tehát most nem kell velük harcolni. A fegyverboltban van egy láda, amit nyissunk ki – benne van az MP Absorb matéria – ám Yuffie ezt is elrabolja tőlünk. A város bejáratánál van egy ház, benne egy öregemberrel és az unokájával. Van itt egy paraván is, amit vizsgáljunk meg – mögött Yuffie rejtőzik, ám rögtön elmenekül. Menjünk a fogadóhoz, itt van egy óriási köcsög. Nézzük csak egy darabig, mintha mozogna. Vizsgáljuk meg, mivel Yuffie van benne. Miközben a többiek lezárják a menekülési útvonalakat, üssünk bele néhányat, mire Yuffie hamarosan előugrik és sikerül elkapni. Ő megígéri, hogy visszaadja a materiákat, ám először menjünk a házába. Miután elhagytuk a helyet Shinra katonák érkeznek a Turks csapathoz. Ők éppen parancsot hoztak a Shinrától, miszerint vissza kell térniük dolgozni. Turks-öket azonban nem lehet ugráltatni, és fűtyölnek a parancsra. A katonák mérgesen távoznak, majd Elena is, mivel ő nem akar ellenkezni a Shinrával, ezért követi a parancsot. Időközben megérkeztünk Yuffie házába, ahol Yuffie szívszorító történetet ad elő Wutai tragédiájáról, a háborúról, amit a Shinrával vívott és elvesztett Wutai. A történet végén Yuffie azt mondja, hagyha vissza akarjuk kapni a materiákat, húzzuk meg a jobb oldali kart – ezt tegyük meg. Egy hatalmas ketrec foglyul ejti barátainkat. Igen, Yuffie újra átvert minket és elmenekült. Szabadítsuk ki a barátainkat és menjünk a pagodához – a pagodába még nem lehet bemenni. Forduljunk balra és kongassuk meg a gongot fent. Erre alul kinyílik egy ajtó – menjünk tehát ott be. Megtaláljuk Yuffie-t egy régi ismerős, Don Corneo társaságában, aki éppen elrabolja Yuffie-t, sőt Elenát is! Kövessük Corneo-t, ám néhány Shinra katona megtámad minket. Kiérve a házból a Rude és Reno Elenát keresi – beszéljünk velük. Most történelmi pillanat következik, átmenetileg kibeküldünk a Turks-ökkel – sajnos csak átmeneti és üzleti alapú: ők segítenek megtalálni Yuffie-t, mi pedig segítünk megtalálni Elenát. Menjünk az állásmentő helytől északra a hegyekbe. Beszéljünk Rude-dal és Reno-val is, majd kutassuk át a hegységet – közben beszéljünk Turks-ökkel. Az egyik barlangban egy hatalmas tűz lobog, ide később a 2. CD-n kell visszajönni. Végül is megtaláljuk Yuffie-t és Elenát, akik a köarc oldalán lógnak lefelé, és Corneo arra készül, hogy végezzen velük. Szerencsére időben érkezünk, ám Corneo ránk szabadítja testőrét, egy madárszerű szörnyet. A materiák nélkül csak támadni tudjuk, a jó fejlett limiték, illetve a sűrű feltámasztás sokat segíthet a győzelemben. Végül Rude és Reno végez Corneo-val, és Reno-nak köszönhetően nem kell megküzdenünk a Turks-ökkel. Yuffie a házában végre visszaadja a materiákat, majd újra csatlakozik hozzánk. A világtérképre kerülünk, ám még menjünk vissza Wutai-ba – ha nincs Yuffie a csapatunkba rakjuk be. Az egyik ház tele van macskákkal, itt végre felmehetünk a lépcsőn az emeletre, ahol felvehetjük a HP Absorb materiát. Menjünk a fegyverboltba és vásároljunk be – vegyünk Aeris-nak fegyvert és karpáncelt! Ha végeztünk, turbozzuk fel Yuffie-t, ahogy csak lehet és menjünk a pagodába. Ide csak helyi Wutai lakosok léphetnek be. A feladat egyszerű: el kell verni a pagoda mind az öt ellenfelét – természetesen sorban. A nehézséget az adja a dolognak, hogy csak egyedül Yuffie-val kell

harcolni. Ha fejtettek a limitjei és sok X-Potionunk van – kint a világtérképen harccal lehet szerezni – valamint a materiák is fejtettek, nem lehet gond. Szerintem csak az Odin-t adjuk oda piros materiákból, illetve párosítsuk a fegyverben az Added Effect-et és a Poison-t, mellé pedig rakjuk a Counter Attack materiát. Ne felejtjük el a HP Plus materiákat sem. Az első négy ellenfél még könnyű lesz, ám az ötödik, Yuffie apja Godo már nem. Legyünk bevédeve kicsinyítés ellen, és nem árt, ha türelmesek vagyunk – 10 000 HP a lesz! (Ha kikapunk aludjunk a városban. Ha legyőztük, megkapjuk Yuffie négyes limitjét (All Creation, a játék vége felé a 3-2 többet, ötször többet sebez nála) és a legfontosabbat, a LEVIATHAN materiát, ami kb. olyan erős, mint az Odin. Ha végeztünk Wutai-ban, menjünk ki a világtérképre, és meg se álljunk a Tiny Bronco-ig.

## TEMPLE OF THE ANCIENTS

Miután kiértünk Wutai-ból és visszamentünk a Tiny Bronco-hoz, nem ártana megtalálni az ősök templomát. Ezelőtt azonban menjünk északra a Bone Village nevű helyre – nézzétek meg az előző számban a térképet. Menjete be az erdőbe és kutassátok át a bal oldalt – először menjete egy képernyővel feljebb, ahol repked valami piros lepke(?). Ezt kapjuk el, a jutalmunk a Kjata summon materia.

Tekerjünk Aeris 4-es limitjének megtalálási helyére, azaz a Gold Saucer-tól délre fekvő kis házba. Beszélgessünk el a templomról az emberrel. Összerinte a templomos csak egy legenda, és ha létezik is, csak egy kulccsal, a Key Stone-nal mehetünk be, ami Dio-nál, azaz Gold Saucer tulajdonosánál van. Vegyük az irányt Gold Saucer-be, egészen a Battle Arenáig, majd ott jobbra Dio szobájába. Vizsgáljuk meg a követ, amit Dio csak akkor ad oda, ha szórakoztatjuk egy kicsit. A Battle Arenában kell harcolnunk, és le kell verni mindenkit. Ha nem sikerül, akkor is megkapjuk a Key Stone-t, ám ha győzünk, kapunk egy Protect Vest-et és Choco Feather-t. A dolog után próbáljunk kimenni Gold Saucer-ből, ám mivel a felvonó meghibásodott, ezért itt kell éjszakáznunk. Szerencsére Cait Shit ismer valakit a helyi hotelből, így ott keressük ki. Itt hamarosan Cloud felvilágosítja a többieket arról, mi is folyik itt – a többiek, akik később csatlakoztak (Cait Shit, Vincent, Cid) kéri meg erre Cloud-ot. A történet jelenlegi állása szerint Sephiroth meg akarja találni a templomot, hogy felvegye a Fekete Materiát – ám, hogy ez mire jó, azt még nem tudni. Valami lehet a Fekete csuklyásokkal is – Hojo nem tudni mit művelt velük. Végül mindenki nyugovóra tér. Most jön a randevú Aeris-szal, vagy a többiekkel – lásd. előző számainkat. A randi végén összefutunk Cait Shittel, akinél ott a Key Stone. Mikor észrevesz minket elmenekül, kövessük tehát őt. Végül a macska odaadja a kulcsot Tseng-nek. Kiderült tehát ki az áruló. Cait Sith kéri, hogy felejtjük el amit tett, de az árulást megbocsájtathatunk. Mint kiderül, Cait Sith igazi, emberi teste Midgar-ban van, ezt a robot Mog/Macska testet onnan irányítja. Mivel Cloud ott akarja hagyni Cait Sith-et, ezért a macsi túsul ejti Marlene-t, hogy Cloud-dal és a többiekkel maradhasson. Innentől nekünk fog kémkedni a Shinrától. Másnap elindulunk a templomba, ezúttal Aeris is velünk fog tartani. Szereljük fel felszerelésekkel – ugye vetetetek neki Wutai-ban – és válasszuk ki a harmadik emberünket. A templom egy piramis alakú épület, ami a világtérkép déli részén, egy szigeten található. Hajózzunk ide és

menjünk be. A bejáratnál Tseng fogad minket, akit Sephiroth megsebesített – ő tehát már belépett a szentélybe. Tseng odaadja a kulcsot, így mi is bemehetünk a templomba. Egy kitalástalan labirintusba kerülünk, ám csüggedni nem kell. Szépen kutassuk át a helyet, majd kövessük a kis kalapos emberkét – persze ha már kinyitottuk a ládákat és felvettük a cuccokat. Mindig jól nézzünk körül, hova lehet fölmászni és elmenni. Ha sikerült megtalálni az emberkét, hamarosan egy folyosóhoz jutunk néhány hatalmas felénk guruló követ. Ezeket cselezzük ki, és menjünk végig a folyosón. Sétáljunk vissza a tavacskához, ahol Aeris megpróbál beszélni a Bolygóval. A Bolygó fel, mivel Sephiroth is itt van és bármire képes. Végignézhetjük azt is, ahogy Elena és Tseng beszélgetnek, és azt is, amikor Sephiroth megsebesíti Tseng-et. Itt van egy materia is, a Morph, amivel tárgyká változtathatjuk a szörnyeket. Menjünk az emberkéhez és mentsünk állást. Továbblepve egy óriási órához jutunk. Állítsuk manuálisra a mutatók forgását, és a Körrel tekerjük a mutatókat abban a szobában, ahova menni akarunk. Az X-szel megállíthatjuk a folyamatot. A továbbvezető út a VI-nál van, ám előtte vizsgáljuk át a többi szám alatti szobákat, mivel értékes felszereléseket szerezhetünk. Egy újabb Ancient kezd el rohángálni az ajtók között, a feladat az, hogy elkapjuk. Ha ez sikerül, mentsünk állást és menjünk a tovább vezető úton. Itt van egy óriási falstémény. Miután Sephiroth elrepül, vizsgáljuk meg a Fekete Materiát. Hamarosan kiderül, hogy a Fekete Materiával Sephiroth egy óriási Meteort akar megidézni, amivel megsebezheti a bolygót. A sebesülést a halott emberek, állatok, növények lelkei (Lifestream, vagy Mako) gyógyítja be. Sephiroth meg akarja szerezni az összes energiát, így istenné válhat és egyesülhet Bolygóval. Am ez az emberiség, és minden élő létforma végét jelenteni. Egyébként Cloud-dal már megint valami baj van. A templom hamarosan rázkódni kezd, és meg kell küzdeni egy sárkánnyal. Tűz és Gravity varázslatot ne használjunk ellene, mivel azok gyógyítják. A limitet és a Leviathan, Odin materiákat nem szereti. Ha legyőztük felvehetjük a Bahamut Materiát – az egyik legjobb summon. Vizsgáljuk meg a Fekete Materiát, ám felvenni nem lehet, mivel a templom furcsán viselkedik. Ha valaki felvenné a templommal együtt elpusztulna – így akarták az Ancients-ek meggátolni, hogy valaki elvigye innen. Ekkor Cait Sith hív fel minket telefonon – már ha nincs a csapatunkban – és közli, hogy menjünk a kijáratához. Sétáljunk vissza át az órán a tizenketteshez. Az ajtónál egy óriási szörny támad ránk. Cloud limit-je (Climhazard), illetve a frissen szerzett Bahamut materia és a többi jó summon (Odin, Leviathan) materia jól tudja sebezni. Miután kinyituk, Cait Shit elvállalja, hogy feláldozza magát a Fekete Materia megszerzéséért. Cait Sith odaugrál a Fekete Materiához és felveszi azt, ezzel elpusztítja magát és a templomot. Cait Shit-et ne féltsük, hisz ne felejtjük, hogy ő csak egy robot! Vegyük fel a Materiát, ám ekkor Cloud, Sephiroth hipnotikus hatása alatt oda adja a materiát neki, hiába ellenkezik – vajon mi a baj Cloud-dal? Ezután Cloud Aeris-ra támad és megpróbálja megölni, ám harmadiknak beválasztott emberünk leüti Cloud-ot. Időközben megérkezik Cait Shit 2 is.

## BONE VILLAGE

Cloud – az Aeris-es álom után – Gongagában ébred, Barret és Tifa társaságában. Cloud nem emlékszik arra amit tett, és nem is tudja

feldolgozni, nem beszélve arról, hogy fél az igazságtól. Mint kiderül Sephiroth azért keresi az Igéret Földjét, mivel a Fekete Materiát csak ott tudja használni. Meg kell találni Aeris-t, mivel Cloud álomban a lány ígéretet tett, hogy megállítja Sephiroth-ot. Mivel Cloud a Sleeping Forest-ben (Alvó Erdő) látta Aeris-t, ezért most menjünk oda, azaz Bone Village-be. Kérdezzük ki a falubelieket, akik szerint az erdőn csak egy Lunar Harp nevű cuccal mehetünk át, ezt pedig egy különös ásatási módszerrel kell megszerezni. Embereket állíthatunk fel, majd robbanthatunk egyet. Amelyik irányba néznek az ürgék, ott van a Lunar Harp. Szóval válasszuk a Lunar Harp opciót – azt akarjuk megtalálni – és vezényeljünk ki három munkást. Robbantsunk és a három ember amerre néz, arra lesz a keresett felszerelés – a emberek "nézésének" közös metszéspontjában rendelkezünk el a kutatást. Ha megvan a Lunar Harp, akkor később még vezethetünk ásatásokat és találhatunk egy pár értékes tárgyat (pl. Midgar kulcsa, a játékban elhagyott cuccok stb.). Ha megvan a Lunar Harp menjünk be az erdőbe, amelyen most már gond nélkül átmehetünk. Egy fehér szilakkal ellátott helyre kerülünk ahol felül a dobozból egy Water Ring-et szedhetünk ki, így is válhatunk – mondjuk Cloud-nak. A világtérképre kerülünk – folytassuk az utat felfelé.

## AZ ANCIETS-EK ELFELEJTETT VÁROSA

Az ősök városában először balra menjünk és vizsgáljuk át a terepet. Mentsünk állást és nyissuk ki a dobozokat – ahonnan az Aurora Armet-et vettük fel, oda még vissza kell jönni a 2-es CD-n. Irány vissza a város bejáratához, most menjünk középre. Itt rövid járkálás után egy csigalépcsőhöz jutunk, ami a Comet Materiához visz – marha jó zöld materia. Ha be van kapcsolva a kijelző láthatjuk, hogy le lehetne ide menni, de ez még nem lehetséges. Szaladjunk vissza a város bejáratához és válasszuk a jobb oldalt. Itt két épületbe mehetünk be, és egy csomó tárgyat találhatunk. Mivel továbbmenni nem lehet, menjünk be a felső épületbe és aludjunk egyet. Éjszaka ébredünk. Most már visszamehetünk a csigalépcsős szobába, ahol megnyílt a tovább vezető út. Egy gyönyörű szép kristályvárosba kerülünk, ez az Ancients-ek fővárosa. Szaladjunk le a lépcsőn és mentsünk állást. Ugráljunk a kis platformokra, ahol is hamarosan meglátjuk Aeris-t. Menjünk oda hozzá. Cloud-dal azonban megint történik valami, mivel előkapja a kardját és már-már lesújtana Aeris-ra, amikor a többiek – két velünk lévő barát – megállítja (nyomogassátok a Kört). Amit azonban Cloud nem tudott megtenni, azt Sephiroth megteszi. Előjön szinte a semmiből és egy határozott mozdulattal átszúrja az óriási kardjával a védtelen Aeris-t. A lány holtan esik össze és hajában lévő Fehér Materia (White Materia) beleesik a vízbe. Ám még ez sem elég Sephiroth-nak ugyanis még egy Jenova föléltséget is le kell győzni. Ha felraktátok valakinek a Water Ring-et, akkor a legerősebb támadásával nem sebezni, hanem gyógyítani fog, így gyerekjáték lesz elintézni. Ezután végignézhetjük Aeris gyönyörű temetését.

Egy valamit tudatosítok, Aeris meghalt. Nem lehet feltámasztani, feléleszteni, de még csak látni sem. Semmilyen mód nincs arra, hogy kód nélkül visszahelyezzük a csapatba, a (X)plorer kóddal történő játékot pedig a Final Fantasy VII meggyalázásának tartom. Szóval az 1-es CD végére értünk, izzítsátok a 2-es CD-t mivel a következő hónapban jön a folytatás!

Veres Miki



ter-től Dio levelét. Ebben bocsánatot kér a félreértésekért, és kárpótlásul egy terepjárót ad ajándékba. Ezzel átmehetünk a sivatagokon és a folyókán – az utóbbin csak a megadott helyeken. Dio még azt is leírja, hogy Sephiroth délre tartott egy GONGAGA nevű helyre.

## GONGAGA

Mielőtt Gongagába indulnánk, Gold Saucer-től délre van egy házika, ezt keressük meg. Most még nincs jelentősége, de jegyezzük meg, hol van, mert később vissza kell jönni ide. Autózzunk át a sivatagon és a folyón. Délben az erdőben van egy romos város, ■ Gongaga. Ahogy belépünk régi "barátainkkal" találkozunk a Turks-ök személyében. Reno és Rude éppen arról cseverésznek, hogy melyik lány tetszik nekik. Őket Elena zavaria meg, aki felhívja a figyelmüket, hogy Cloud hallgatózik. Egy újabb összecsapás jön velük, ami ha sokat gyógyítunk, és használjuk a legjobb varázslatainkat és Summon támadásainkat, nem lesz nehéz. A győzelem után barátaink elgondolkoznak, hogy a Turks csapat, illetve a Shinra honnan tudhatta, hogy Gongagába megyünk. A megoldás egyszerű, egy áruló van közöttünk – de vajon ki lehet az? Menjünk a felső ösvényen. Egy romos reaktorhoz jutunk, ahol hamarosan Tseing és Scarlet érkezik, akik fecsegnek valami nagyon erős fegyverről, majd elmennek. Scarlet azonban elhelyez valamit ■ romok között. Ezt a helyet vizsgáljuk át – megkapjuk a TITAN materiát. Menjünk ki az ösvényhez. Ha a városban akarunk valamit érdekeset látni, válasszuk be ■ csapatba Tifát és Aeris-t és úgy menjünk be a városba. Itt a városlakóktól megtudhatjuk, hogy évekkor ezelőtt egy robbanás volt a reaktorban és sok ember meghalt. Az egyik házba belépve ráakadunk egy házaspárra, akik a 10 éve elveszett fiukat keresik, az ő neve ZACK. Ő ugyanolyan első osztályos katona volt mint Cloud, ám főhősünk semmit nem tud róla. Aeris és Tifa azonban elég furcsán viselkedik, miután otthagytak minket menjünk és beszéljünk velük. Aeris-től megtudjuk, hogy Zack volt az első szerelme, ám 5 éve eltűnt és nem hallott róla. Tifának is ismerős Zack, de nem tudja, hogy hol hallott róla. Ha végeztünk Gongagában menjünk ki a térképre. Propó, ha esetleg nem vettük fel Yuffie-t ebben az erdőben ami Gongaga közelében van, még megtehetjük – ugyanúgy mint amit előzőleg írtam.

## COSMO CANYON

Vegyük nyugatra az irányt majd ha elértük a folyót északra. Autózzunk fel a hegyen és itt találunk egy várost. Ha elmegyünk mellette az autót defektet kap, így mindenképpen be kell mennünk. Ezt a helyet COSMO CANYON-nak hívják, és rövidesen kiderül, hogy Red XIII szülőföldje. Red XIII igazi neve NANAKI – végre ez is kiderült. Hamarosan beengednek minket. Először kövessük barátainkat – itt Red XIII elmondja, hogy az anyja évekkor ezelőtt meghalt, mikor a falut megtámadta egy Gi nevű szörny, az apja gyáva volt és inkább elmenekült. Ezután menjünk a szállóba. Nézzünk szét ■ városban – az egyik helyen van egy kötel kifeszítve, ahova nem lehet bemenni, ide a 2-es CD-n jöjünk vissza. Másnap látogassuk meg Red XIII-mat, aki éppen a nagyapjával, BUGENHAGEN-nel beszél. Bugenhagen megígéri, hogy megmutatja a fantasztikus obszervatóriumát. Ehhez válasszuk ki a csapatunkat (beszéljünk velük) és menjünk be hozzá. Itt most elmagyarázza, hogy is működik a bolygó, és mi is az a Mako energia. Minden embernek, állatnak és növénynek a lelke mikor

meghal, egy közös megfoghatatlan anyaggá, a LIFESTREAM-mé alakul. A bolygó, amin az emberek élnek olyan, mintha élne, beszél gondolkodik, és érzi ha veszélyben van – most is fenyegeti valami, meghozza Sephiroth. Ha a Lifestream, azaz az élőlények lelkei a föld alatt találhatók, mondhatnánk azt is, hogy ez a Bolygó vére. A Shinra a reaktorral ezt szivattyúzza ki, és alakítja a Mako-vá. Ha a Bolygóról eltűnik a Mako, akkor azt hiszem, elég szemléletesen megmutatja Bugenhagen, hogy mi történik. Egyszerűen a bolygónak vége, ha eltűnik a Mako, hisz ebből születnek újja – reinkarnálódnak – az emberek, állatok, növények. A lecke után menjünk a város közepén égő tűzhöz, ahol beszélgetünk el csapattagjainkkal. Bugenhagen jelenik meg, és meg akar valamit mutatni Red XIII-nak. Válasszunk egy embert és kövessük Bugenhagen-t. Ő megnyitja a titkos barlangja vezető útát – ■ a Gi barlangja. Bent kutassuk át a lyukakat és nyomjuk meg a gombokat – így nyílik meg a továbbvezető út. Az aljában ne akarjunk futni, mert elcsúszunk. Először vizsgáljuk át a barlang déli részét, ahol megtaláljuk az Added Effect materiát. Kutassuk át a barlangot. A felső részében lehet továbbmenni. Rövidesen eljutunk a Gi-hez. Az ő lelke nem jutott vissza a Lifestream-be, ezért most mint egy szellem kísért. Meg is kell vele küzdeni, de egy trükkkel el lehet intézni: nyomjunk rá egy X-Potion-t – ekkor rögtön meghal. Menjünk át a kapunk és vegyük fel a materiát. Bent kiderül, hogy az aki meggátolta, hogy a Gi megtámadja Cosmo Canyon-t, az Red XIII apja, SETO volt. Tehát ő nem gyáva volt, hanem egy bátor harcos, aki nélkül Cosmo Canyon elpusztult volna. Sajnos a Gi mérgező nyilai és lándzsái miatt örökre kővé változott Seto. A meghatározó jelenet után újra a tűz köré kerülünk. Válasszuk ki a csapatunkat, és próbáljuk elhagyni a várost. Ekkor Red XIII jelenik meg és újra csatlakozik hozzánk, és terveivel ellentétben nem marad Cosmo Canyon-ban. Még mielőtt elhagynánk Cosmo Canyon-t, menjünk vissza az emeletre, oda, ahol a pult előtt egy fiú fekszik. Beszéljünk vele háromszor, ezután vehetünk tőle HP és MP Plus materiákat – mindenképpen vegyünk tőle néhányat! Ha nincs pénzünk gyűjtsünk. Menjünk tehát ki a világtérképre, ahol már vár ránk a megjavított terepjáró.

## NIBELHEIM NEM PUSZTULT EL!

Induljunk el északra át a folyón. Egy hatalmas nagy hegységhez érünk egy kis várossal. Belépve meglepődve tapasztalhatjuk, hogy Nibelheim az. Nyoma sincs a Colud által említett tűzvésznek – ha Tifa ■ csapatunkban van ő is meglepődik. Cloud barátai kérdőre is vonják, ám ő sem talál magyarázatot, hogyan is maradt meg a város. Nézzünk szét egy kicsit a városban és kérdezősködjünk. Mint láthatjuk, Cloud-ot és Tifát senki sem ismeri, még csak nem is hallottak róla. Az öt évvel ezelőtti tűzvészt is letagadják. Itt valami nincs rendben, ám nincs mit tenni, arra, hogy kiderüljön az igazság, és megtudjuk mi is folyik itt, még várunk kell. Vannak a városban fekete csuklyás fickók, akik mind egy-egy számmal rendelkeznek. A személyiségüket is homály fedi, ám ha beszélünk velük, értékes cseccokat adnak – emlékeztek, Midgarban is volt egy ember, akinek volt egy száma és nagyon rosszul volt. A fekete csuklyásoktól megtudjuk, hogy Sephiroth a Shinra szállóban van – menjünk tehát oda. Még mielőtt lemennénk ■ könyvtárba, álljunk meg egy pillanatra, mivel itt lehet felvenni a második – utolsó – titkos szereplőt, VINCENT

et. A második emeleten jobbra van egy széf, amit ki kell nyitni. A számok a házban vannak elrejtve, de az egyszerűség kedvéért elárulom a kombinációt: jobbra 36, balra 10, jobbra 59, jobbra 97. Nagyon gyorsan és pontosan, azaz mindig pontosan a megadott számokra álljunk rá. Ezalatt azt értem, hogy ha mondjuk jobbra 36 van megadva, akkor ne 37-ről lépünk 36-ra mert az már balra irányt számol, és nem nyílik ki a széf – egyébként gyerekjáték kinyitni. Ha sikerült négy dolgot találhatunk. Az első és legkellemetlenebb egy főlenség. Elég változó, hogy nehéz vagy könnyű legyőzni, mivel harc közben átváltozik és különböző formákat vesz fel – mindig mást és mást. Általában a Poison mindig bejön ellene, ám néha olyan alakot vesz fel, hogy nem érdemes varázslatot használni ellene. Valamikor egy ütésből meg tud ölni, valamikor nagyon egyszerű legyőzni. Ha sikerült megölni megkapjuk a másik három jóval kellemesebb dolgot. Az egyik rögtön Red XIII 4-es limitje (Cosmo Memory), a másik az egyik legerősebb summon matéria az ODIN. A harmadik a széfben lesz, egy kulcs az alagsorban lévő ajtóhoz, a könyvtár mellett. Itt találunk egy koporsót, amit vizsgáljunk meg, mivel valaki dumál belőle. Hamarosan lerepül a fedele és előjön Vincent. Adjuk meg neki a kettes választ és mint megtudjuk tőle ő egy ex-Turk, és valamikor régen ■ Shinrát szolgálta, ám most már nincs kapcsolata velük, mivel évek óta itt alszik. Elmondása szerint ismeri Sephiroth-ot és tudja mi történt vele – mivel épp itt volt, mikor felégette Nibelheim-et. Vincent említ egy nőt is, akinek LUCRECIA a neve, ő az, aki megszülette Sephiroth-ot. Jenova az anyja, de Lucrecia szülte meg – sőt még Professor Gast-ot is ismeri. Miután visszabújt a koporsóba zargassuk még egy kicsit, és újra adjuk meg a kettes választ. Ezután induljunk kifelé az alagsorból, mielőtt kiérnénk, Vincent megjelenik és csatlakozik hozzánk azzal a határozott céllal, hogy megtalálja Lucreciát és Hojo-t. Vincent a legerősebb embere a játéknak, melyet főleg elképesztő limitjeinek köszönhet. A játék második feléig, kb. addig, amíg Cloudnak és másik csapattársunknak ki nem fejlődik a 4-es limitje, mindenképpen érdemes a csapatban tartani. Am utána, ha megvannak a 4-es limitiek, jobban járunk, ha lecseréljük, mert elavul – de addig is a legjobb ember Vincent. Menjünk tehát a könyvtárba, ahol beszéljünk Sephiroth-tal, aki egy materiával ajándékoz meg minket. Ezután elrepül és azt mondja, hogy menjünk a hegyekre. Tegyük tehát amit mond és menjünk oda. Szépen vizsgáljuk át a hegyeket és a barlangokat. Egy kevés mászkálás után néhány csőhöz jutunk, amibe egyelőre ne menjünk bele, hanem eresszük le létrát lent. Most már bemehetünk a csövekbe. Mentsünk és menjünk a Töelenséghez. Ellene ne használjunk tűz támadásokat (pl. Ifrit, Fire stb.), illetve Vincent limitjét – ez utóbbi baromi erős, ám ez ellen az ellenfél ellen ■ használjuk, mert nem sebz, hanem gyógyítja. Ha legyőztük felvehetjük a Counter Attack materiát, amivel automatikusan visszatámadhatunk arra az ellenfélre, aki megtámadott – feltétlenül rakjuk fel valakinek. A barlangból kiérve hamarosan a hegységből is kitalálunk.

## ROCKET TOWN

Induljunk el északra egészen egy városig, melynek jellegzetessége, hogy egy rakéta található a közepén. Beszéljünk mindenkivel és menjünk be a házakba. Az egyik házból ki-mehetünk az udvarra, ahol egy repülőgép, a TINY BRONCO áll. Hamarosan megjelenik SHERA a ház tulajdonosa, aki elmondja, hogy

ha a repülőre vagyunk kíváncsiak, menjünk ■ rakétába a Kapitányhoz. Rakétában hamarosan megtaláljuk a kapitányt, akit CID-nek hívnak. CID-et kérdezzük ki. Ő elmondja, hogy régen a Shinra fegyvereket szállító vállalat volt, és érdekelte az űrkutatás, a rakéatechnika. Am felfedezték a Mako-t, és a Shinra leállította az űrprogramot – az űrkutatásért felelős miniszter az idióta Palmer. CID arról is tesz említést, hogy a rakéta kilövésének az elmaradása Sherának köszönhető. CID egyetlen reménye abban van, hogy Rufus nemsokára a városba látogat, így esély kínálkozik meggyőzni őt az űrprogram újraindítására. Menjünk vissza CID és Shera házába, ahol beszéljünk Sherával. Itt megtudjuk, hogy CID-nek minden vágya az űrrepülés volt, ám – CID szerint – Shera hibájából ■ kilövés meghiúsult. Igaz, így mentette meg Sherát CID. A mesélés végeztével CID is megérkezik, majd Palmer is betöppan. CID otthagy minket, hogy beszéljen Rufus-szal – menjünk utána. Itt megtudjuk, hogy Rufus és csapata követi Sephiroth-ot, ám most rossz felé tévedtek, és szükségük van a Tiny Bronco-ra. Persze CID nem akarja odaadni, mert elvették tőle az űrrepülést, a Highwind (emlékeztek Junonra) nevű repülő, és most a Tiny Bronco-ra fáj a foguk. A házban menjünk a repülőhöz, ahol Palmer vizsgálódik. Rövid beszélgetés után meg kell küzdenünk vele. Nem lesz túl nehéz legyőzni, minden a jó summon és magic materiákon múlik. Végül elvihetjük a repcsit és menet közben CID is csatlakozik. A Shinra katonák tüzet nyitnak a Tiny Bronco-ra, ezért kényszerleszállást kell végrehajtanunk a vízen. Innentől kezdve a Tiny Bronco-t úgy használhatjuk, mint egy hajót, ■ sekély vizeken és folyókákat hajózhatunk vele – ezért ez a legjobb közlekedési eszköz eddig. CID is csatlakozik hozzánk és elmondja, hogy Sephiroth Temple of the Ancients (az Ancients-ek Templomába) ment. Így Cloud elhatározza, hogy meg kell találni ezt a templomot. Ám most álljunk meg egy pillanatra, mivel van itt egy félig-meddig titkos dolog, amit meg kellene csinálni. CID egyébként a játék második legerősebb embere.

## WUTAI

Ezt a részt, amit most leírok nem muszáj megcsinálni, de mindenképpen érdemes, mert olyan felszereléseket és cuccokat szerezhethetünk, amik a továbbjutást nagy részben megkönnyítik, és a játék végére is hatással vannak egy kis mértékben! Ezért ezt a részt is csináljuk csak meg, és addig ne is menjetek tovább! Szóval az immár hajóvá avanzsált Tiny Bronco-val a világ nyugati részén fekvő kontinens közelében landoltunk. Itt szálljunk partra és induljunk északra. Hamarosan Yuffie jön elő és megtudjuk, hogy ez a szülőföldje. Időközben néhány Shinra katona érkezik, Yuffie elmenekül, nekünk pedig meg kell küzdeni a katonákkal. Már harc közben is érezhetjük, hogy valami hiányzik, ám győzelem után már láthatjuk is, hogy mi az. Yuffie ugyanis ellopta ■ ÖSSZES materiánkat és elmenekült északra egy WUTAI nevű helyre. Menjünk tehát utána, hogy visszaszerezzük ■ materiákat. Menjünk át a hidakon és tartsuk az irányt észak felé egészen addig, amíg el nem érjük Wutai-t. Itt van Yuffie is, csak elszökik előlünk. A házakba még ne menjünk be, hanem az állásmentő helytől balra forduljunk. Itt van egy pagoda, a jobb oldalon pedig egy ház, ahova menjünk be. Az egyik szobában van egy ember, aki éppen fekszik. Vele beszéljünk háromszor, négyszer. Először tagadja, hogy ismeri Yuffie-t, ám hamarosan kiderül, hogy ő GODO Yuffie apja. Yuffie is előjön és vitába keveredik



apjával, aki elkergeti. Ha végeztünk, még mielőtt kimennénk, van itt egy titkos átjáró – nézzük jó alaposan a falat. Menjünk vissza a városkába és nézzünk szét. A fogadóban megtaláljuk a Turks csapatot, akiket ideküldtek vakációzni. Elena mondjuk belénk köt, de Rude és Reno lecsillapítja, tehát most nem kell velük harcolni. A fegyverboltban van egy láda, amit nyissunk ki – benne van az MP Absorb matéria – ám Yuffie ezt is elrabolja tőlünk. A város bejáratánál van egy ház, benne egy öregemberrel és az unokájával. Van itt egy paraván is, amit vizsgálunk meg – e mögött Yuffie rejtőzik, ám rögtön elmenekül. Menjünk a fogadóhoz, itt van egy óriási köcsög. Nézzük csak egy darabig, mintha mozogna. Vizsgáljuk meg, mivel Yuffie van benne. Miközben a többiek lezárják a menekülési utvonalaikat, üssünk bele néhányat, mire Yuffie hamarosan előugrik és sikerül elkapni. Ő megígéri, hogy visszaadja a materiákat, ám először menjünk a házába. Miután elhagytuk a helyet Shinra katonák érkeznek a Turks csapathoz. Ők éppen parancsot hoztak a Shinráról, miszerint vissza kell térniük dolgozni. Turks-öket azonban nem lehet ugráltatni, és fityülnék a parancsra. A katonák mérgesen távoznak, majd Elena is, mivel ő nem akar ellenkezni a Shinrával, ezért követi a parancsot. Időközben megérkeztünk Yuffie házába, ahol Yuffie szívszorító történetet ad elő Wutai tragédiájáról, a háborúról, amit a Shinrával vívott és elvesztett Wutai. A történet végén Yuffie azt mondja, hogyha vissza akarjuk kapni a materiákat, húzzuk meg a jobb oldali kart – ezt tegyük meg. Egy hatalmas ketrec foglyul ejti barátainkat. Igen, Yuffie újra átvett minket és elmenekült. Szabadítsuk ki a barátainkat és menjünk a pagodához – a pagodába még nem lehet bemenni. Forduljunk balra és kongassuk meg a gongot fent. Erre alul kinyílik egy ajtó – menjünk tehát ott be. Megtaláljuk Yuffie-t egy régi ismerős, Don Corneo társaságában, aki éppen elrabolja Yuffie-t, sőt Elenát is! Kövessük Corneo-t, ám néhány Shinra katona megtámad minket. Kiérve a házból a Rude és Reno Elenát keresi – beszéljünk velük. Most történelmi pillanat következik, átmenetileg kibékülünk a Turks-ökkel – sajnos ez csak átmeneti és üzleti alapú: ők segítenek megtalálni Yuffie-t, mi pedig segítünk megtalálni Elenát. Menjünk az állásmentő helytől északra a hegyekbe. Beszéljünk Rude-dal és Reno-val is, majd kutassuk át a hegységet – közben beszéljünk Turks-ökkel. Az egyik barlangban egy hatalmas tűz lobog, ide később a 2. CD-n kell visszajönni. Végül is megtaláljuk Yuffie-t és Elenát, akik a körcs oldalán lógnak lefelé, és Corneo arra készül, hogy végezzen velük. Szerencsére időben érkezünk, ám Corneo ránk szabadítja testőrét, egy madárszerű szörnyet. A materiák nélkül csak támadni tudjuk, a jó fejlett limitek, illetve a sűrű feltámasztás sokat segíthet a győzelemben. Végül Rude és Reno végez Corneo-val, és Reno-nak köszönhetően nem kell megküzdenünk a Turks-ökkel. Yuffie a házában végre visszaadja a materiákat, majd újra csatlakozik hozzánk. A világtérképre kerülünk, ám még menjünk vissza Wutai-ba – ha nincs Yuffie a csapatunkba rakjuk be. Az egyik ház tele van macskákkal, itt végre felmehetünk a lépcsőn az emeletre, ahol felvehetjük a HP Absorb materiát. Menjünk a fegyverboltba és vásároljunk be – vegyünk Aeris-nak fegyvert és karpáncelt! Ha végeztünk, turbozzuk fel Yuffie-t, ahogy csak lehet és menjünk a pagodába. Ide csak helyi Wutai lakosok léphetnek be. A feladat egyszerű: el kell verni a pagoda mind az öt ellenfelét – természetesen sorban. A nehézségét az adja a dolognak, hogy csak egyedül Yuffie-val kell

harcolni. Ha felejték a limitei és sok X-Potionunk van – kint a világtérképen harccal lehet szerezni – valamint a materiák is felejték, nem lehet gond. Szerintem csak az Odin-t adjuk oda piros materiákból, illetve párosítsuk a fegyverben az Added Effect-et és a Poison-t, e mellé pedig rakjuk a Counter Attack materiát. Ne felejtjük el a HP Plus materiákat sem. Az első négy ellenfél még könnyű lesz, ám az ötödik, Yuffie apja Godo már nem. Legyünk bevédeve kicsinyítés ellen, és nem árt, ha türelmesek vagyunk – 10 000 HP-a lesz! (Ha kikapunk aludjunk a városban). Ha legyőztük, megkapjuk Yuffie négyes limitjét (All Creation, a játék vége felé a 3-2 többet, ötször többet sebez nála) és a legfontosabbat, a LEVIATHAN materiát, ami kb. olyan erős, mint az Odin. Ha végeztünk Wutai-ban, menjünk ki a világtérképre, és meg se álljunk a Tiny Bronco-ig.

## TEMPLE OF THE ANCIENTS

Miután kiértünk Wutai-ból és visszamentünk a Tiny Bronco-hoz, nem ártana megtalálni az ősök templomát. Ezelőtt azonban menjünk északra a Bone Village nevű helyre – nézzétek meg az előző számban a térképet. Menjete be az erdőbe és kutassátok át a bal oldali – először menjetek egy képernyővel feljebb, ahol repked valami piros lepke(?). Ezt kapjuk el, a jutalmunk a Kjata summon materia.

Tekerjünk Aeris 4-es limitjének megtalálási helyére, azaz a Gold Saucer-tól délre fekvő kis házba. Beszélgessünk el a templomról az emberrel. Összerinte ez a templomos csak egy legenda, és ha létezik is, csak egy kulccsal, a Key Stone-nal mehetünk be, ami Dio-nál, azaz Gold Saucer tulajdonosánál van. Vegyük az irányt Gold Saucer-be, egészen a Battle Arenáig, majd ott jobbra Dio szobájába. Vizsgáljuk meg a követ, amit Dio csak akkor ad oda, ha szórakoztatjuk egy kicsit. A Battle Arenában kell harcolnunk, és le kell verni mindenkit. Ha nem sikerül, akkor is megkapjuk a Key Stone-t, ám ha győzünk, kapunk egy Protect Vest-et és Choco Feather-t. A dolog után próbáljunk kimenni Gold Saucer-ből, ám mivel a felvonó meghibásodott, ezért itt kell éjszakáznunk. Szerencsére Cait Shit ismer valakit a helyi hotelből, így amennyire ki. Itt hamarosan Cloud felvilágosítja a többieket arról, mi is folyik itt – a többiek, akik később csatlakoztak (Cait Shit, Vincent, Cid) kéri meg erre Cloud-ot. A történet jelenlegi állása szerint Sephiroth meg akarja találni a templomot, hogy felvegye a Fekete Materiát – ám, hogy ez mire jó, azt még nem tudni. Valami lehet a Fekete csuklyásokkal is – Hojo nem tudni mit művelt velük. Végül mindenki nyugovóra tér. Most jön a randevú Aeris-szal, vagy a többiekkel – lásd. előző számunkat. A randi végén összefutunk Cait Shittel, akinél ott van a Key Stone. Mikor észrevesz minket elmenekül, kövessük tehát őt. Végül a macska odaadja a kulcsot Tseng-nek. Kiderült tehát ki az áruló. Cait Sith kéri, hogy felejtjük el amit tett, de az árulást megbojtosíthatatlan. Mint kiderül, Cait Sith igazi, emberi teste Midgar-ban van, ezt a robot Mog/Macska testet onnan irányítja. Mivel Cloud ott akarja hagyni Cait Sith-et, ezért a macsi túsul ejti Marlene-t, hogy Cloud-dal és a többiekkel maradhasson. Innentől nekünk fog kémkedni a Shinráról. Másnap elindulunk a templomba, ezúttal Aeris is velünk fog tartani. Szereljük fel felszerelésekkel – ugye vetettek neki Wutai-ban – és válasszuk ki a harmadik emberünket. A templom egy piramis alakú épület, ami a világtérkép déli részén, egy szigeten található. Hajózzunk ide és

menjünk be. A bejáratnál Tseng fogad minket, akit Sephiroth megsebesített – ő tehát már belépett a szentélybe. Tseng odaadja a kulcsot, így mi is bemehetünk a templomba. Egy kilátástalan labirintusba kerülünk, ám csüggedni nem kell. Szépen kutassuk át a helyet, majd kövessük a kis kalapos emberkét – persze ha már kinyitottuk a ládákat és felvettük a cuccokat. Mindig jól nézzünk körül, hova lehet fölmászni és elmenni. Ha sikerült megtalálni az emberkét, hamarosan egy folyosóhoz jutunk néhány hatalmas felénk guruló követ. Ezeket cselezzük ki, és menjünk végig a folyosón. Sétáljunk vissza a tavacskához, ahol Aeris megpróbál beszélni a Bolygóval. A Bolygó fél, mivel Sephiroth is itt van és bármire képes. Végignézzhetjük azt is, ahogy Elena és Tseng beszélgetnek, és azt is, amikor Sephiroth megsebesíti Tseng-et. Itt van egy materia is, a Morph, amivel tárggyakká változtathatjuk a szörnyeket. Menjünk az emberkéhez és mentsünk állást. Tovább lépve egy óriási órához jutunk. Állítsuk manuálisra a mutatók forgását, és a Körrel tekerjük a mutatókat abban a szobába, ahova menni akarunk. Az X-szel megállíthatjuk a folyamatot. A továbbvezető út a VI-nál van, ám előtte vizsgáljuk át a többi szám alatti szobákat, mivel értékes felszereléseket szerezhethetünk. Egy újabb Ancient kezd el rohángolni az ajtók között, a feladat az, hogy elkapjuk. Ha sikerül, mentsünk állást és menjünk be a tovább vezető úton. Itt van egy óriási falfestmény. Miután Sephiroth elrepül, vizsgáljuk meg a Fekete Materiát. Hamarosan kiderül, hogy a Fekete Materiával Sephiroth egy óriási Meteort akar megidézni, amivel megsebezheti a bolygót. A sebesülést a halott emberek, állatok, növények lelkei (Lifestream, vagy Mako) gyógyítja be. Sephiroth meg akarja szerezni az összes energiát, így istenné válhat és egyesülhet Bolygóval. Am ez az emberiség, és minden élő létforma végét jelenteni. Egyébként Cloud-dal már megint valami baj van. A templom hamarosan rázkódni kezd, és kell küzdeni egy sárkánnyal. Tűz és Gravity varázslatot ne használjunk ellene, mivel azok gyógyítják. A limiteket és a Leviathan, Odin materiákat nem szereti. Ha legyőztük felvehetjük a Bahamut Materiát – az egyik legjobb summon. Vizsgáljuk meg a Fekete Materiát, ám felvenni nem lehet, mivel a templom furcsán viselkedik. Ha valaki felvénne a templommal együtt elpusztulna – így akarták az Ancients-ek meggátolni, hogy valaki elvigye innen. Ekkor Cait Sith hív fel minket telefonon – már ha nincs a csapatunkban – és közli, hogy menjünk a kijáratához. Sétáljunk vissza át az órán a tizenketteshez. Az ajtónál egy óriási szörny támad ránk. Cloud limit-je (Climhazard), illetve a frissen szerzett Bahamut materia és a többi jó summon (Odin, Leviathan) materia jól tudja sebezni. Miután kinyituk, Cait Shittel vállálja, hogy feláldozza magát a Fekete Materia megszerzéséért. Cait Sith odaugrál a Fekete Materiához és felveszi azt, ezzel elpusztítja magát és a templomot. Cait Shit-et ne féltsük, hisz ne feledjük, hogy csak egy robot! Vegyük fel a Materiát, ám ekkor Cloud, Sephiroth hipnotikus hatása alatt oda adja a materiát neki, hiába ellenkezik – vajon mi a baj Cloud-dal!? Ezután Cloud Aeris-ra támad és megpróbálja megölni, ám harmadiknak beválasztott emberünk leüti Cloud-ot. Időközben megérkezik Cait Shit 2 is.

## BONE VILLAGE

Cloud – az Aeris-es álom után – Gongagában ébred, Barret és Tifa társaságában. Cloud nem emlékszik arra amit tett, és nem is tudja

feldolgozni, nem beszélve arról, hogy fél az igazságtól. Mint kiderül Sephiroth azért keresi az Igéret Földjét, mivel a Fekete Materiát csak ott tudja használni. Meg kell találni Aeris-t, mivel Cloud álmában a lány ígéretet tett, hogy megállítja Sephiroth-ot. Mivel Cloud a Sleeping Forest-ben (Alvó Erdő) látta Aeris-t, ezért most menjünk oda, azaz Bone Village-be. Kérdezzük ki a falubelieket, akik szerint az erdőn csak egy Lunar Harp nevű cuccal mehetünk át, ezt pedig egy különös ásatási módszerrel kell megszerezni. Embereket állíthatunk fel, majd robbanthatunk egyet. Amelyik irányba néznek az ürgék, ott van a Lunar Harp. Szóval válasszuk a Lunar Harp opciót – azt akarjuk megtalálni – és vezényeljünk ki három munkást. Robbantsunk és a három ember amerre néz, arra lesz a keresett felszerelés – a emberek "nézésének" közös metszéspontjában rendelkezünk el a kutatást. Ha megvan a Lunar Harp, akkor később még végezhetünk ásatásokat és találhatunk egy pár értékes tárgyat (pl. Midgar kulcsa, a játékban elhagyott cuccok stb.). Ha megvan a Lunar Harp menjünk be az erdőbe, amelyen most már gond nélkül átmehetünk. Egy fehér sziklával ellátott helyre kerülünk ahol felül a dobozból egy Water Ring-et szedhetünk ki, ezt együk is fel valószínűleg – mondjuk Cloud-nak. A világtérképre kerülünk – folytassuk az utat felfelé.

## AZ ANCIETS-EK ELFELEJTETT VÁROSA

Az ősök városában először balra menjünk és vizsgáljuk át a terepet. Mentsünk állást és nyissuk ki a dobozokat – ahonnan az Aurora Armet-et vettük fel, oda még vissza kell jönni a 2-es CD-n. Irány vissza a város bejáratához, most menjünk középre. Itt rövid járkálás után egy csigalépcsőhöz jutunk, ami a Comet Materiához visz – marha jó zöld materia. Ha be van kapcsolva a kijelző láthatjuk, hogy le leheme ide menni, de ez még nem lehetséges. Szaladjunk vissza a város bejáratához és válasszuk a jobb oldalt. Két épületbe mehetünk be, és egy csomó tárgyat találhatunk. Mivel továbbmenni nem lehet, menjünk be a felső épületbe és aludjunk egyet. Éjszaka ébredünk. Most már visszamehetünk a csigalépcsős szobába, ahol megnyílt a tovább vezető út. Egy gyönyörű szép kristályvárosba kerülünk, ez az Ancients-ek fővárosa. Szaladjunk le a lépcsőn és mentsünk állást. Ugráljunk a kis platformokra, ahol is hamarosan meglátjuk Aeris-t. Menjünk oda hozzá. Cloud-dal azonban megint történik valami, mivel előkapja a kardját és már-már leszújtana Aeris-ra, amikor a többiek – két velünk lévő barát – megállítja (nyomogassátok a Kört). Amit azonban Cloud nem tudott megtenni, azt Sephiroth megteszi. Előjön szinte a semmiből és egy határozott mozdulattal átszúrja az óriási kardjával a védtelen Aeris-t. A lány holtan esik össze és hajában lévő Fehér Materia (White Materia) beleszik a vízbe. Ám még ez sem elég Sephiroth-nak ugyanis még egy Jenova föllétséget is le kell győzni. Ha felraktátok valakinek a Water Ring-et, akkor a legerősebb támadásával nem sebezni, hanem gyógyítani fog, így gyerekjáték lesz elintézni. Ezután végignézzhetjük Aeris gyönyörű temetését.

Egy valamit tudatosítok, Aeris meghalt. Nem lehet feltámasztani, feléleszteni, de még csak látni sem. Semmilyen mód nincs arra, hogy kód nélkül visszahelyezzük a csapatba, a (Xplorer) kóddal történő játékot pedig a Final Fantasy VII meggyalázásának tartom. Szóval a 1-es CD végére értünk, izzítsátok a 2-es CD-t mivel a következő hónapban jön a folytatás!

Veres Miki



## KÁRTYÁZÁS

A Final Fantasy VIII legjobb aljátéka minden kétséget kizárólag a kártyajáték. A játék elején, mikor Quistis-hez indulunk a lift előtt egy ember álldogál. Beszélünk vele és ad hét darab kártyát – mondjuk a hét leggyengébbet, de a ajándék lapok ne nézd a fogát. Ezek után ha a Négyzetel szólítunk meg valakit, akkor kártyázhatunk vele – nem mindenkivel lehet, de elég sok emberrel igen. A kártyákat a CARD menüben nézhetjük meg, négy csoportra vannak osztva, név szerint Monster (szörny), Boss (főellen-ség), GF, és Player (játékos) kártyákra. Az első két fajta barmennyit szerezhetünk, de GF és Player kártyákból csak egyetlen egyet, így ezek nagyon értékesek. A kártyajáték szabályzata a következő: a mi kártyáink két színűek, az ellenfél lapjai pirosak. A feladat az, hogy megüssük az ellenfél kártyáit a mi kártyáinkkal. A játék tér kilenc kockára van osztva, 3x3 sorban. Minden kártyának négy oldala van, mind a négy oldalon egy-egy számmal (a bal felső sarokban), valahogy így (ez a Red Bat lapja): felül 6, bal oldalon 2, alul 1, jobb oldalon 1. Ha ezt meg-játssza az ellenfél és beleszi a játéktér jobb sarkába, akkor marad oldalt a 2-es, felül a 6-os oldal. A feladat az, hogy ezek mellé az ellenfél mellé egy nagyobb számmal ellátott kártyát rakjunk, tehát mondjuk a 2-es oldalú mellé egy 3-ast, vagy nagyobb, esetleg a 6-os oldalra egy 7-est, vagy még nagyobb.

Ha ezt megcsináljuk megütjük az ellenfél kártyáját és kapunk egy pontot. A lényeg tehát egyszerű, mindig üssük meg az ellenfelünk lapját. A dolgot nehezíti, hogy ha megütünk egy kártyát, akkor az abban az adott játékban két színű lesz, tehát ■ ellenfelünk vissza tud ütni rá. A lényeg az, hogy minél több kártyát üssünk meg az ellenfél lapjai közül és így minél több pontot szerezzünk. Ne felejtjük el, hogy akár több lapot is meg lehet ütni. Így taktikázzunk. Ha győzünk kiválaszthatunk – kezdetben – egy kártyáját az ellenfelnek. Ha fehérrel van írva a neve, akkor már van ilyen lapunk, ha kék színnel, akkor még nem rendelkezünk ezzel, ha pedig sárgával, akkor volt már ebből a fajta, de elvesztettük. A kártyákon a szám 1-től 9-ig terjedhet, illetve van még a legjobb oldal az A (ász). A menetek előtt öt lapot lehet választani. A játékban ■ legjobb oldala a GF és a Player kártyáknak van, de ezeket a legnehezebb megszerezni. Ha tisztában vagyunk az alapokkal – játsszatok néhány menetet és gyakorlatok – tovább léphetünk. Minden menet előtt kiírja a játék, hogy milyen szabállyal fogunk játszani. Ahogy haladunk előre a történettel úgy nehezedik a szabály is, mivel minden országnak a játékban megvan a saját szabályrendszere. Az első és legfontosabb szabály az Open, ez még egy jó dolog, hisz ha ez bevan rakva, akkor láthatjuk az ellenfél lapjait. Ezalatt van a Trade Rule, azaz, hogy hány kártyát vehetünk el győzelem, hányat veszünk vereség esetén. Ha ez One akkor egyet, ha Direct, akkor amit megütöttünk azt megkapjuk, amit a gép ütött meg az pedig az övé lesz. A Diff-nél nem egy, hanem több kártya lesz a miénk, az All-nál pedig az összes. A következő szabály ami előjöhethet, az ■ Same. Ezt a következőképpen lehet elmagyarázni – innentől kezdve nézzétek a Tutorial menüben a kártyaszabályzatot, mert ha ■ látjátok, nem értitek meg amit mondok, ugyanis a következő szabályok elég bonyolultak: tegyük fel, hogy felettünk van egy 4-es oldal, bal oldalon egy 1-es, nekünk pedig van egy olyan kártyánk, aminek a tetején 4, bal oldalán 1 van (az egyik kártya ami felettünk vagy mellettünk van a miénk lehet). Ha a négyes mellé a négyest az egyes mellé az egyest rakjuk, és be van rakva a Same, akkor megütjük mindkét ellenséges kártyát. A Same mellett feltűnik még a Plus is. Ennél a következő a helyzet: vegyük azt, hogy felettünk van egy 3-as, bal oldalt egy 5-ös oldalú kártya (itt is az egyik lehet a miénk). Ha ■ kettő közé berakunk egy bal oldalon 2-es, felül 4-es kártyát, akkor összejön a Plus, mivel 5+2 az 7 és 3+4 az is 7, tehát ez csak tiszta matematika. A Same/Plus mellett feltűnik még a Combo is. A Same/Plus-szal megütött kártyák automatikusan megütik a mellettük lévő kisebb oldalú ellenséges kártyákat. A lényeg az, hogy vesztett helyzetből is lehet Same/Plus-szal nyerni, és nyert helyzetből is veszíteni. Van még egy szabály, a Same-Wall, ami a játék vége felé szokott előjönni, de szerencsére nekem ez még nem jött be. Vannak még a kártyák jobb felső sarkán elementál jelzések (tűz, jég, víz stb.), igaz nem mindegyiken. Egy idő után a játékos kis elementál ikonok jelennek meg. Tehát ha a

játékterén a vízre olyan kártyát rakunk, amelyen van víz ikon, akkor minden oldala +1 ponttal megemelkedik. Amennyiben rosszat rakunk oda, akkor mind-egyik oldala -1-el csökken. Ez nincs hatással a Same/Plus-ra. Még két szabályról kell szólnom: az egyik a Random, amikor nem mi válogatjuk össze a kártyáinkat, hanem a gép (FUUUUU!!!), illetve a Sudden Death, amikor nincs döntetlen és győzelemig kell játszani – ilyenkor megkeverik a lapokat.

Szóval a játék elejétől kezdve kártyázzunk mindig mindenkivel, hogy egyre többet szerezhessünk. Erre azért van szükség, mivel a fegyvervásárláshoz szükséges tárgyakat a kártyákból alakíthatjuk át (Card Mod). Persze nem csak ezért érdemes játszani, hanem mert ez a Final Fantasy VIII legjobb és legszórakoztatóbb aljátéka. Akár külön játékként is megállná a helyét. Tenne is a kártyázással kapcsolatban egy tippem. A játék elején szedjétek össze legalább 300-400 Monster kártyát, ezt a következőképpen. A Gardenben van a MiniMog GF és a Quistis Player kártya, ezeket keressétek meg és nyerjétek el – sajnos most nincs hely leírni, az összes GF és Player kártya helyét talán majd legközelebb. Ezután menjétek és vegyétek fel az Ifrit-et – ha elverünk egy GF-et megkapjuk a kártyáját. Ezzel felszerelkezve menjünk Blamb városba és keressük meg a Kártya Királynőt (Card Queen). Őnala megváltoztathatjuk, főleg nehe-zíthetjük a szabályokat pénzért (30 Ezer Gil). Az Open szabályt – ha nincs bent – érdemes kiváltani. Szóval játszunk vele annyiszor, hogy a szabályt Diff-re vagy All-ra változtassuk. Ha ez megtörtént, mentsük el ■ játékot és kártyázzunk, amíg nem lesz 300-400 – vagy több – kártyánk. Ha szabály megváltozna jö-jünk a Királynőhöz vissza és játsszunk vele. Miután összeszedtük az összes Monster kártyát, a következőket gyűjtjük nagyon, mivel ezek kellenek fegyver ille-tve GF szerzésre: Cockatrice, Mesmerize, Forbidden, Tonberry, T-Rexaur, Bomb, Adamantoise, Iron Giant, Chimera, Elastoid, Malboro. Ezeket kell főként átalaki-tani fegyverekhez. A Kártya Királynőről is majd később írok.

## GF-EK MEGTALÁLÁSI HELYEI

Az első három – Quezacott, Shiva, Ifrit – még egyszerű megtalálni, ám a többi már valamivel nehezebb. Lássuk mindegyik GF megtalálási helyét, sorrendben.

**Ifrit:** Dollet-ben a kommunikációs toronyban a repülő főellenségtől – Elvoret – lophatjuk el a Draw parancsot.

**Diablos:** Miután Seed-k lettünk és megkaptuk a küldetést, Cid ad egy lámpást, ami az Item menüben található. Rá van írva, hogy MENTSÜK EL A JÁTÉKOT MIELŐTT HASZNÁLUNK. Ezt tegyük meg majd nyomjunk rá. Meg kell küzdeni Diablo-val. A legjobb és leggyorsabb megoldás a Draw-on belül, hogy Cast-tal csináljuk meg a Demi-t. Sokszor kell próbálkoznunk, hogy sikerüljön, de ha bejön iszonyatos tud sebezni. Ha elintéztük csatlakozik hozzánk.

**Brothers:** Az első CD vége felé el kell mennünk egy ismeretlen király sírházhoz (Tomb of the Unknown King) és meg kell jegyezni egy számot. A katonától vegyünk egy helyjelzőt (vigyázzunk, mert lehet, hogy lemegy a Seed szint). A sír egy trükkös labirintus, ahol a következőket kell tenni. Menjünk mindig jobbra és csak jobbra a labirintusban. Amikor más merre már nem lehet menni, irány előre. Ha jól csináltuk ■ szörnyhöz jutunk, akit elintézzünk el. Miután elmenekült menjünk vissza és megint csak jobbra, majd pedig a megfelelő helyen előre. Itt van egy kapcsoló, amit nyomjunk át. Menjünk újra vissza és megint jobbra, vegyük az irányt csináljuk a fentieket. Egy újabb kapcsolóhoz kerülünk, amit kapcsoljuk át. Újra forduljunk jobbra, ha követjük ■ fentieket kijutunk ■ labirintusból. Mentsünk állást és menjünk csak előre, amíg el nem jutunk a Brothers-ig. Ha legyőztük őket csatlakoznak hozzánk.

**Carbuncle:** A első CD végén a két gekkától Draw-val lophatjuk el. Hatására Reflect-et rakhatunk az embereinkre – lepatannak róla az elementál varázslatok.

**Leviathan:** A második CD-n, amikor visszatérünk a Garden-be, meg kell küzdeni NORG-gal, akitől Draw-val ellophatjuk a legendás Leviathan-t.

**Odin:** A második CD-n miután a Garden-nel repülhetünk, menjünk délre a sok kis apró szigethez, ennek a helynek Centra a neve. Itt van egy óriási nagy torony, amibe menjünk be – nem nehéz megtalálni. Itt jó ha kivan fejleszve az Ench None (harc ki-

kapcsolás) – Diablos-nak van – mivel húsz perc van, hogy felvegyük Odin-t és a harcok csak pórtálatnak. Menjünk fel a lépcsőkhöz, majd mászunk fel a bal oldali létrán és indítsuk be a gépet. Menjünk le és vizsgáljuk meg a fenti gépet, mire megnyílik egy lépcső-sor. Baktassunk fel rajta és a fenti szobornak vegyük ki a szemét. Mászunk le és a jobb oldalt folytassuk az utunkat. Egy újabb létrához jutunk, ahol ha felmászunk egy újabb szoborhoz jutunk, amelybe rakjuk be a szemét. A játék kiír egy kódot, amit jegyezzünk meg – nem tudom a kódot megadni, mivel ez minden beállításnál más és más. Tehát jegyezzük meg és vegyük ki a szemeket, majd rakjuk be az előző szoborba mindkettőt, majd írjuk be a kódot. Erre kinyílik az ajtó, bent pedig meg kell küzdeni Odin-nal, bár nem fog megtámadni minket, csak ha letelik az idő – igaz ilyenkor egyből kinyírn. Ha legyőztük mellénk áll, ám ne keressük a GF menüben, mert Odin-t nem lehet emberünknek felrakni. A harcok elején magától jön elő (nem mi hívhatjuk), ■ kinyírnja az ellenelet akórki vagy akámi is az.

**Pandemona:** A második CD közepén, mikor Galbadia megszállja Blamb-ot – és fel akarjuk szabadítani – Fujin-t lophatjuk el Draw-val.

**Cerberus:** A második CD végén a Galbadia den-ben kell legyőzni – nem túl nehéz elintézni és megtalálni. Hatására három ■ varázsolhatunk zsinórban, én mindig ezzel indítom ■ keményebb csatákat.

**Alexander:** A második CD legvégén Edeától szerezhetjük meg a Draw-val.

**Doomtrain:** A harmadik CD-n Esthar-ban eljutunk egy Tear's Point nevű helyre, ahol felvehetünk egy Solomon Ring nevű gyűrűt. Miután felvettük gyűjtünk össze 6 Steel Pipe-t, 6 Remedy-t, 6 Malboro Tentacle-t. Kártyákból és Remedy-ből lehet ilyeneket előállítani.

**Bahamut:** A harmas CD-n, miután megvan a Ragnarok repülőnk a világ dél-nyugati sarkába, ahol egy a világtérképen nem látható sziget van. Szálljunk le a szigeten és menjünk be az ajtón. Itt másodpercenként megtámadnak és az Ench None sem segít. Menjünk a kék gömbhöz, azaz először balra, majd a kék fényhez fel – még futni sem lehet. Ha megvan meg kell küzdeni egy Ruby Dragon-nal. Ezt Diablo-val és Demi-val sebezhetjük nagyon. Miután legyőztük, a fény megkérdezi, hogy megbocsátunk-e neki, erre válaszoljuk, hogy "Soha" (Never). Ekkor egy újabb Ruby Dragon-t kell elintézni. Ha ez is megvan, újabb választási lehetőségünk van, itt nyomjuk meg a Háromszöget, amivel a legelső láthatatlan mondatra állhatunk rá, egyébként a le gömbből is állapíthatunk. Ekkor megjelenik Bahamut, akit le kell győzni, és ha sikerült ő is csatlakozik.

**Cactuar:** Emlékeztetek a FFVII-ből a kaktusz emberekre? Na most mint GF is feltűnik egy. Az Odin megtalálásától észak-keletre van egy nagy sivatag – könnyű lesz megtalálni – amely mellett van egy apró sziget, a Cactus Island. Repüljünk ide a Ragnarokkal, majd szálljunk le. Ha jól megfigyeljük egy nagy kaktusz hol feltűnik, hol eltűnik a homokban. Mikor ki-dugja a fejét a homokból menjünk neki, ekkor megtámad. Nem lesz nehéz legyőzni, csak legyen nálunk néhány feltámasztás – van egy támadása, ami 10 ezrel sebez. Győzelem esetén ő is mellénk áll.

**Tonberry King:** Jézusom, emlékeztetek még a FFVII-ből arra kis bunkó, személtáda, köcsög szörnyre, aki az egyik kezében egy kis kést, a másikban egy lámpást hordoz, és elég nehéz volt legyőzni? Na, ez az kis paraszt visszatér, ám most talán nem olyan erős, sőt mint GF-et is meglehet sebezni – ■ számomra elég nagy meglepetés volt! Szóval a 3-as CD-n, miután megvan a Ragnarok menjünk vissza abba a toronyba, ahol az Odin-t vettük fel. Menjünk a harmadik képernyőre, ■ romos szökőkút mellé. Itt járhatunk és állunk le húsz darab kis Tonberry-t. Kb. a húszadik után előjön a Tonberry King, akit ha legyőztük, mellénk áll, mint GF. Egyébként a Demi-t és a Diablo-t a Tonberry nagyon nem bírja, de csinálhatunk ellene Squall-lel limitet, is ha gyorsan akarunk végezni a hússzal.

**Eden:** Állítólag ezt a harmas CD-n is fel lehet venni, de nekem csak a négyesen sikerült – ■ harmas CD végén állítólag Zell-t kell idehozni, hogy meg tudjuk csinálni a lentieket, sőt úgy tudom, akkor még sokkal egyszerűbben is be lehet hozni. Na mindegy, a lényeg az, hogy az Eden ■ Final Fantasy VIII legerősebb GF-je, kis túlzással mondhatnánk ez a FFVIII Knights of the Round-ja. Szóval ■ négyes CD-n repüljünk vissza Bahamut szigetére. Itt a nagy lyuknál nyílt egy lejáró, amibe mászunk le. Itt 20 energiaegysé-

get kapunk az ajtók kinyitására. Az első mindjárt elvisz 4-el, így csak 16 marad, ebből kell gazdálkodni. Mászunk eggyel lentebb és nyissuk ki az ajtót 2 energiával. Eggyel lentebb megnyílik középen egy titkos panel, amivel egy titkos ajtót nyithatunk ki 4 energiaegységgel. Az ajtó mögött a gépből 7 plusz energiát szerezhetünk. Nyissuk meg ■ levelező ajtót – összesen három – 1 energiával. A legalsónál 4 energiát fogyaszt az ajtó, ha jól számolom így megmarad 10. Mentsünk állást ■ menjünk egyre lentebb és lentebb. Egy géphez jutunk, ahol mit ad Isten pont 10 energia egységet kell felhasználni, hogy beindítsuk. Ekkor megjelenik egy régi ismerős, az ULTIMA WEAPON, akitől Draw-val kilophatjuk az Eden-t. Most már csak ki kéne nyírni, ami nem lesz túl könnyű. Tényleg, látjátok azt a kardot a Ultima Weapon-nél? Igen, az Cloud-nak a legjobb fegyvere volt! Aprópó Eden. Azért különleges GF, mivel ő az egyetlen (Chicobo-t leszámítva), akivel nem négy, hanem öt számjegyet sebezhetünk, azaz tízezernél is többet, csak jól fejlesszük fel – neki fel lehet nyomni a Boost-ot 250-ig.

**Gilgamesh:** Ha felvettük az Odint, a harmas CD-n automatikusan megkapjuk. Szegény Odin.

**Chicobo és Mog:** Bármelyik Chocobo Forest-ben vehetünk magunknak Gysahl Greens nevű Item-et. Ezzel egy Chicobo-t – a Chicobo a kis Chocobo – hívhatunk, aki megtámadja ■ ellenfelet. Talán mondanom sem kell, hogy az Item menüből használhatjuk. Szerezhetünk Mog-ot is, és fejleszthetjük a Chicobo támadást (úgy, hogy öt számjegyet sebezzen!!!!), de ehhez szükség van egy PocketStationre. Sajnos az európai verzióknál nem tudom, hogy miként lehet ezt előhozni.

**Phoenix:** Hasonlóan a Chicobo-hoz Phoenix-et is az Item menüből hívhatjuk. Hasonlóan az előző-ról, ez itt is egész jól sebez, ám ami a legfontosabb, támasztja a halott embereinket! Északon a Shumi városban lehet ilyet szerezni – valamint lehet, hogy Winhill-ben is van.

## CHOCOBO FOGÁS

A játéknak ■ közepe felé, mikor a Garden már tud repülni eljuthatunk a Chocobo Forest-ekbe (erdők-be), ahol foghatunk magunknak Chocobo-t. Beszéljünk a gyerekekkel, aki nagyjából elmondja a szabályokat. Szerintem keressünk északon Trabia közelében Chocobo erdőt, mert ott könnyebb fogni. Miután beszélünk a gyerekekkel megjelenik egy piros csik. Nyomjuk meg a Négyzetet, ekkor egy menü jön elő. Válasszuk ki a Sonar-t és vizsgáljuk meg a helyet a Háromszöggel. Amikor a legjobban csipog, akkor nyomjuk meg újra a Négyzetet. Válasszuk ki a Detect-et és nyomjuk meg az X-et. Ekkor leesik egy kis Chicobo. Vizsgáljuk át a helyet és ismételjük ugyan ezeket. A lényeg az, hogy egy Chicobo maradjon. Ha ■ megtörtént, vizsgáljuk meg ■ kismadarat – ekkor leugrik az anyja. Mielőtt rá pattannánk a Chocobo-ra, meg vegyük elő a Sonar-t és vizsgáljuk át az erdőt. Ahol a legnagyobb jelet kapjuk, ott rendeljünk el vizsgálatot – Detect és X. Ekkor ■ Chocobo odabaktat a helyhez és átkutatja, majd néhány varázskövet talál nekünk – pl. Holy, Ultima, Aura, Meteor Stone stb. A világon 6+1 Chocobo Forest van. Trabia Gardentől Nyugatra, valamint Észak-keletre is van egy. Shumi városától Észak-nyugatra. Centraban Észak-keletre. Edea házától (világítótorony) Keletre. Végül pedig Centraban ■ nagy sivatagtól Délre. Van még az ■ plusz egy, de azt most hagyjuk. Szóval az összes Chocobo erdőben fogjunk egy madarat és keressük meg vele a varázsköveket. Főleg a déli régiók Chocobo erdőiben lesz nehéz a dolgunk – mindegyiknek megvan a maga trükkje, amire ha rájövünk, könnyen végezhetünk. Ha mind a hattal megvagyunk szálljunk egy Chocobo-ra és lavagoljunk a világtérkép észak-nyugati részébe, ahol az óriási erdő található – ne felejtjük el, hogy a Chocobo most alaphoz tud sétálni a sekély vízben a part mentén. Az erdőben megtalálhatjuk ■ hetedik Chocobo erdőt, ami ■ Chocobo Holy Forest (Szent Erdő) nevet viseli. Itt nem lehet Chocobo-t fogni, ám ha megcsináltuk az összes erdőben a leirtakat, a világ összes Chocobo-ja itt lesz, és a tiszteletünkre egy táncot járnak, valamint ha beszélünk a Chicobo-val, nekünk adja a kártyáját. Ezek után ingyen és bérmentve vehetünk ki Chocobo-t az erdőből. Megkérhetjük a gyereket is, hogy fogjon, ám ilyenkor nem kerestethetünk köveket és nem vehetünk fel kártyát.



# PLAYSTATION KÓDOK

## AGEAULT

### Retro mód:

A Press Start képernyőn add be a Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, kombinációt.

### Nagyfejű játékos:

A Press Start képernyőn add be a Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Fel, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Háromszög kombinációt.

### Nagyfejű ellenfelek:

A Press Start képernyőn add be a Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet kombinációt.

### Dagadt karakterek:

A Press Start képernyőn add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X, Kör kombinációt.

### Gyors futás:

A Press Start képernyőn add be az X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör, L2, R2 kombinációt. Játék közben a Körrel tudsz gyorsabban futni.

## COLIN MCRAE RALLY

Minden kódot névnek kell megadnod.

OPENROADS - Minden pálya megnyílik előtted

SHOEBOXES - A négy rejtett autó elérhető

WHITEBUNNY - Tükrözött pályák

SKCART - Fordított pályák

BACKSEAT - A miffärer Nicky Grist vezeti az autót

PEASOUPER - Minden pálya ködbe vész

BUTTONBASH - Az X és Kör felváltva nyomkodásával gyorsíthat

DIRECTORCUT - A visszajátszást is te irányítod

KITCAR - Nyomd meg a Select-et egy turbó ugráshoz

TROLLEY - Négykerék meghajtás

FORKLIFT - Hátsókerék meghajtás

HELIUMNICK - Nicky Grist héliumot szívott

MOREOOMPH - Turbó mód

BLANCMANGE - Zöld zseléautó

MOONWALK - Alacsony gravitáció

SILKYSMOOTH - Gyorsabb képernyőfrissítés

NIGHTRIDER - Éjszakai versenyek

TINFOILED - Csillagó autók

DIDDYCARS - Micro Machines nézet

HOVERCRAFT - Légpárnás járművek

## DIE HARD TRILOGY

Minden kódot úgy kell beütnöd, hogy lepauszálod a játékot és nyomva tartod az R2-t. Ha sikeres a kódbevitel a játék kipaúzálja önmagát.

### Die Hard 1:

Pályaléptetés:

Le, Kör, Balra, Négyzet, Fel, Négyzet, Balra. A kettes irányítón nyomd le a Startot, mire bejön a pályaválasztó menü. A Select-tel választhatod ki a neked tetszőt.

### Sérthetlenség:

Jobbra, Fel, Le, Négyzet.

### Végtelen töltény:

Jobbra, Fel, Le, Le, Négyzet, Jobbra. Amikor először ütöd be a kódot, akkor a Shotgun-t kapod végtelen tölténnyel. Másodszorra már egy másik fegyvert kapsz.

### 50 gránát:

Jobbra, Négyzet, Le, Kör.

### Csontváz mód:

Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra.

### Fordított irányítás:

Jobbra, Négyzet, Háromszög, Jobbra.

### őrült mód:

Le, Kör, Kör, Le, Háromszög, Le. Az ellenségek mostantól lábra fognak tüzelni.

### Kövér mód:

Jobbra, Négyzet, Négyzet, Le. Bruce és a túsok kicsit meghízhatnak.

### Koordináták:

Balra, Kör, Le, Négyzet.

### Gyors beszéd:

Le, Négyzet, Négyzet, Jobbra. A hangok kicsit magasabbak lesznek.

### Sikolto növények:

Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Jobbra. Ha belelész a növényekbe sikoltozni fognak.

### Repkedő hullák:

Le, Négyzet, Háromszög, Le. A halottak ezek után mennybe szállnak.

### Die Hard 2:

Sérthetlenség:

Le, Háromszög, Jobbra, Négyzet.

### Fegyverválasztás, térkép editor:

Jobbra, Fel, Le, Négyzet. Játék közben a Háromszöggel váltod a fegyvereket, a Starttal pedig a térkép editorba kerülsz. Itt aztán minden egyes négyzetcentimétert átvizsgálhatsz, illetve megváltoztathatsz.

### Maximum speciális táruk:

Jobbra, Négyzet, Balra, Kör, Háromszög, Le. Ez 99 rakétához, illetve gránáthoz juttat.

### Fergus mód:

Kör, Le, Le, Négyzet, X, Négyzet. Ez a kód azt eredményezi, hogy minden civil a Probe Entertainment elnökére, Fergus McGovern-re fog hasonlítani.

### Furcsa civilek:

Balra, Háromszög, Jobbra, Le. Az emberek ezután lehetnek magasak, alacsonyak, kövérek...

### Csontváz mód:

Le, Négyzet, Háromszög, Le.

### Die Hard 3:

Extra járművek:

Először is add be a Jobbra, Fel, Le, Négyzet kombinációt, hogy a koordinátáid megjelenjenek a képen, majd ezután keresd meg az alábbi helyeket:

Level 1: Rendőrautó - 18, 112

Level 3: Hot Dog-os kocsi - 15, 107

Level 5: Ferrari - 44, 58

Level 7: Porsche - 18, 65

Level 8: Hot Dog-os kocsi - 15, 107

Level 9: Rendőrautó - 36, 110

Level 9: Iskolabusz - 26, 100

Level 11: Ferrari - 22, 45

Level 12: Pram - 45, 122

Level 13: Kamion - A Startnál

Nincs idő/Pályalépés:

Jobbra, Fel, Le, Négyzet.

### Végtelen élet:

Balra, Kör, Fel, Le, Négyzet, Jobbra.

### Végtelen turbó:

Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Le, Le, X, X.

### Végtelen szuperturbó:

Kör, Jobbra, Le, Négyzet, Háromszög, Balra.

### Óriásautók:

Balra, Háromszög, Jobbra, Le.

### Messzi nézet:

Le, Kör, Le, Kör.

### Lecsúszított házfalak:

Le, Fel, Balra, Balra, Le, Fel, Balra, Balra, Le, Fel, Balra, Balra.

### Fergus mód:

Kör, Le, Le, Háromszög, X, Négyzet. Miló kis Fergus jelenik meg városzerte.

### Lassított mód:

Balra, Fel, Balra, Balra, Négyzet, Le.

### Különböző nézetek:

Kör, Le, Le, Négyzet, Jobbra. Ismételd meg a kódot, amíg a neked megfelelő nézet be nem jön.

### Érdekes épületek

Jobbra, Négyzet, Balra, Háromszög, X, Négyzet, Le.

### Játékautó:

Jobbra, Kör, Balra, Balra, négyzet, Le. A visszapillantón piaci játékautók fognak lógni.

### Felhős ég:

Le, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Négyzet, Háromszög, Jobbra. Az ég sötét és felhős lesz.

### X-Akták mód:

Ez a kód csak a Central Park 1 pályán működik. Amikor ezen a pályán vagy, pauszál le a játékot és állj rá a Quit feliratra. Tartsd lenyomva az R2-t és add be a Jobbra, Négyzet, Háromszög, Le, X, X, X kombinációt. Már megjelenik a Roswell kép...

## GEX: DEEP COVER

### Pályaválasztás/Debug menü:

Pauszál le a játékot, tartsd benyomva az L2 gombot, majd add be a Fel, Kör, Jobbra, Fel, Balra, Jobbra, Le kombinációt. Térj vissza a játékba, ahol a Select lenyomásával kerülsz a Debug menübe.

### Sérthetlenség:

Pauszál le a játékot, tartsd benyomva az L2 gombot, majd add be a Le, Fel, Balra, Balra, Háromszög, Jobbra, Le kombinációt.

### Gex kommentárak:

Pauszál le a játékot, tartsd benyomva az L2 gombot, majd add be a Le, Jobbra, Balra, Kör, Fel, Jobbra kombinációt. Lépj vissza a játékba, s ahányszor lenyomod a Select-et, Gex annyiszor fog valami baromságot mondani.

## POPULOUS: THE BEGINNING

### Cheat menü:

Kezdj el egy új játékot, majd amikor megkapod az irányítást, bökj rá a szige-

ten lévő összes fára az X gombbal. Ha készen vagy egy hangot kell hallanod. Pauszál le a játékot, s amint láthatod máris felútt a Cheats opció. Itt aztán választhatod az összes épületet és varázslatot is, vagy maximálhatsz a manád is.

## SILENT HILL

### Extra opciók:

Menet közben, vagy még a játék elején térj be az Options menübe és tetszőlegesen nyomd le valamelyik R, illetve L gombot. Az eredmény: megjelenik az Extra Options menü, ahol sok egyéb dolgot megváltoztathatsz, például a vér színét.

## TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Minden kódot névnek kell megadnod.

JHAMMO - Minden pálya elérhető

CMGARAGE - Minden jármű választható

CMNOHITS - Nincsenek sérülések

XBOOSTME - Sebesség növekedés

CMMAYHEM - őrült vezetők

CMLOGRAV - Alacsony gravitáció

CMCHUN - Gokart mód

CMRAINUP - Fényes eső

CMHANDY - Nagyobb kezek

CMCATDOG - Eső macskák és kutyák

CMUPSIDE - Fejjel-lefelé mód

CMFOLLOW - Követő nézet

CMCOPTER - Helikopter nézet

CMMICRO - Micro Machines nézet

CMTOWN - Rajzfilm háttér

CMDISCO - Villámó ég

CMSTARS - Csillagos ég

PATSCREAM - Elérhető a TOCA Show-

down Championship játékmód

CODIES - Átíráható vezető nevek

CMIMPOSS - Nehezített játék

## TOCA TOURING CARS 2

Az alábbi kódokat Single Race módban a nevednek kell megadnod.

MINICARS - Micro Machines nézet

PADDED - Védőpajzs

LUNAR - Alacsony gravitáció

LONGLONG - Propeller Head bajnokság

PUNCHY - Nem tudnak kirúgni a bajnokságból

BANGBANG - Battle mód

TECHLOCK - Állandó frame rate érték ■

kvalifikáció alatt

BCASTLE - Különböző törések

DUBBED - Különböző törések

ELASTIC - Elnyújtott pályák

TRIPPY - Elhomályosított nézet

JUSTFEET - Csak a kerekek látszanak

FASTBOY - Gyorsabb menetek

DINKYBIT - Oulton Park bajnokság

MECHANIC - Minden autó választható

BIGLEY - Minden pálya választható

## WIPEOUT 2

Az alábbi kódokat névnek kell megadnod:

WIZZPIG - Minden pálya választható

AVINIT - Minden csapat választható

THEHAIR - Minden Challenge elérhető

MOONFACE - Végtelen gyorsító

GEORDIE - Végtelen pajzs

DEPUTY - Végtelen véletlenszerű fegyverek

CANER W - 4 prototípus pálya

BUNTY - Bajnokságok kinyitása

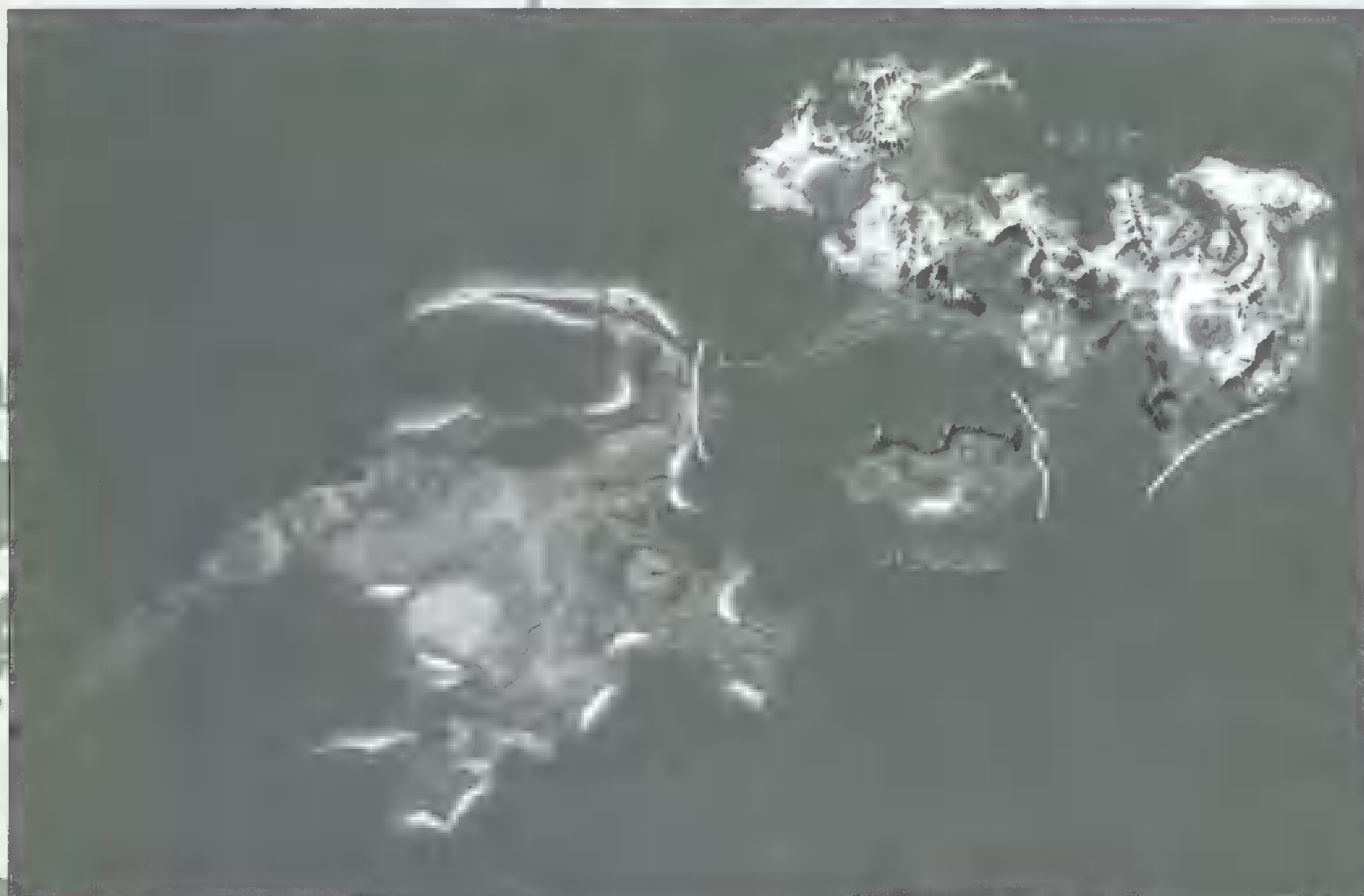
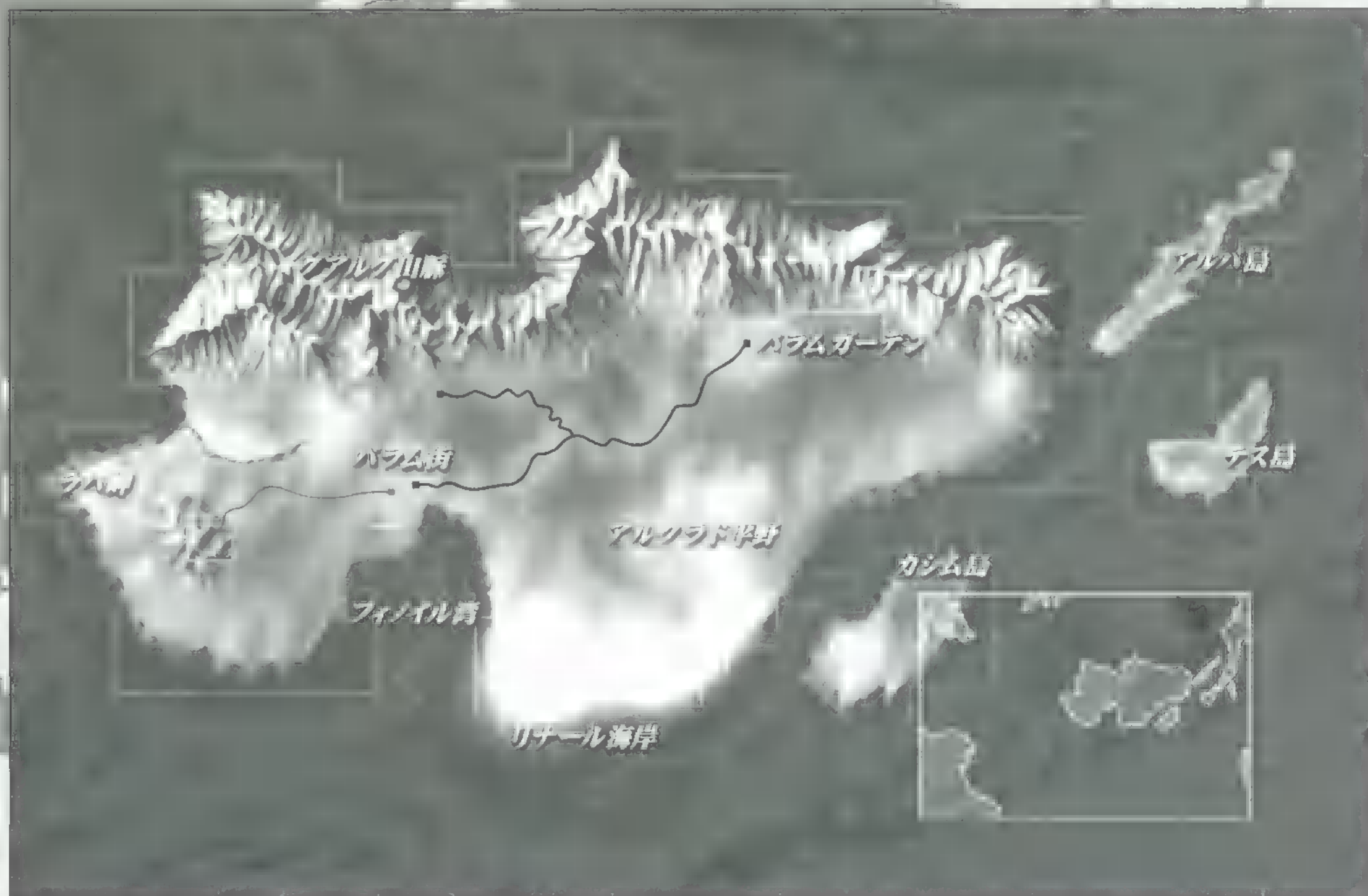
BEBEDEE - A kék turbókockák fehérré

változnak

NOWHEELS - Ütközéskor lelassulsz



# FINAL FANTASY VIII TÉRKÉPEK









# SHADOW





[illegible]

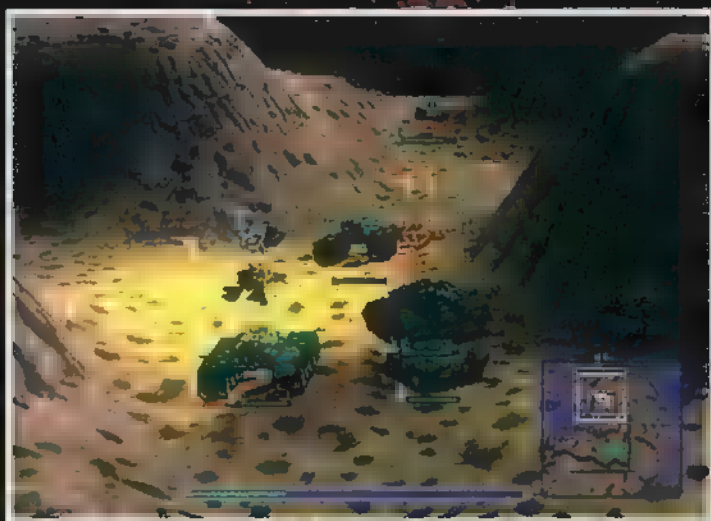
felismerem, hogy a világban is  
 mindig van némi szűkebb körzet, ahol  
 soha nem lehet, hogy teljesen  
 mindenki mindenre egyetemesen  
 egyetért. Ezzel az ember  
 pedig meg tudja fogalmazni, hogy  
 mindig ott vannak azok a helyek,  
 ahol a világban mindig is volt  
 a világ, és a felfedezhető világ  
 felel. Ez az a világ, ahol az  
 emberek mindig megtalálják a  
 világot, és egy világ, ahol az  
 emberek mindig megtalálják a

[illegible]

A Warzone 2 III: [Warzone 2 III](#)  
A Warzone 2 III: [Warzone 2 III](#)



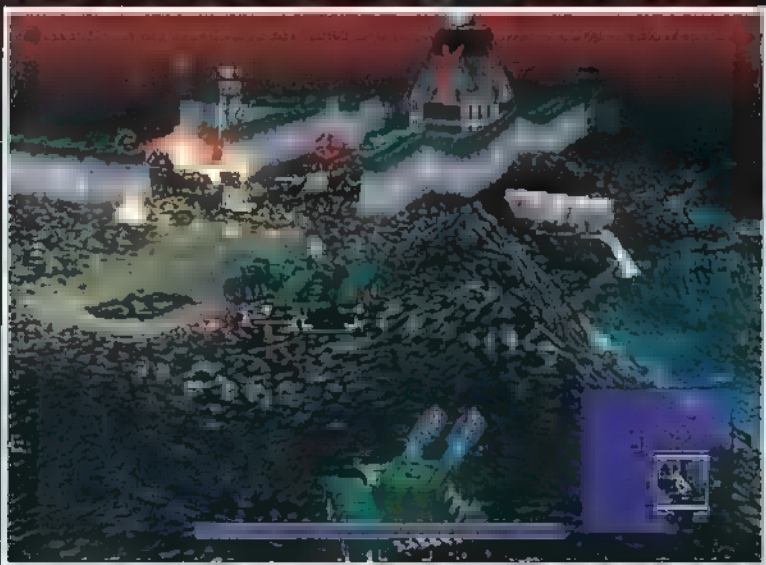
Vulkan Gázban  
aszfaltot árul,  
vagy akár fűtő-  
szárazós fűtőke-  
sz. A jóból felgyi-  
rtam egy kicsit ol-  
tót, a más meg-  
szárazott, mert a  
szárazság is elho-  
gá a szövetet. Van-  
nak megmaradtak.  
Nem igazán for-  
dal elő, hogy  
fűtő, szárazós ma-  
dár, a fűtőszá-  
razós, a szövet



tönzik arra, hogy kipróbálja és amikor már jó két óraja játszik vele, a kezét ráemre. Ekkor lesz jó érzék az anyagban, mert akkor nék és hangulatiak, és az egy-egy hangja kiderül. A kiderül el- lene én minden stratégiának, mert a játék, mert a kiderül- ges volt miatt is, mert a kiderül- ges volt miatt is.

## Emergency 100

Székely, pör, szék a székely nyelv-  
székely nyelvészet is (székelyszék)



elvén volt az  
 utasítás kap-  
 rú, hogy  
 utasítsák meg a  
 bácsit az új  
 utasítás táma-  
 zódó utasítás  
 nélkül, és  
 mindegyik már  
 végzetlen,  
 egy újabb  
 animáció ké-  
 vetlenül,  
 ahol további  
 utasításokat  
 kapunk. Szó-  
 val most példá-

nem. Az Államnak meg kell  
adnia a hátrók állása pótlékait,  
vagyis az utóvételek kifizetését,  
a pénzeszköz-felíró tanyát, a je-  
mánvadászatig győzelmi kár-  
tárakat. Az állatok felállításához  
kell a gazdasági ártól való rend-  
bírás, melyek természetesen  
nem bíznak a hátrók. Ha az áll-  
tár, hogy az állatok egyen-  
re való megismerése is a hátrók-  
tő és így jóval gyorsabban lehet  
felállást felhívni.

A 34% győzelmi állomány ki-  
emelkedés felállítására kell. A  
győzelmi hátrók egyenre álló,  
a vállalkozás 34% ártól nem

# WARZONE 2100

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E S Ö N A

**12 JÁTEKOS  
1 MEMÓRIABLOK  
ANALÓG RÁNYI**

**✓ GYÖNYÖRŰ MUNKÁJA ÉS VEGY-  
NYELVENE: A HIRALYTUDOMÁNY  
EGY TÉRKÉPE**

× **PRÁGÁK ÉRZÉKELTÉSE**  
**KANYÍTÁS, HANGOK LAPOSSÁ**  
**VÁLNAK A KANYÍTÁSOK**

87%



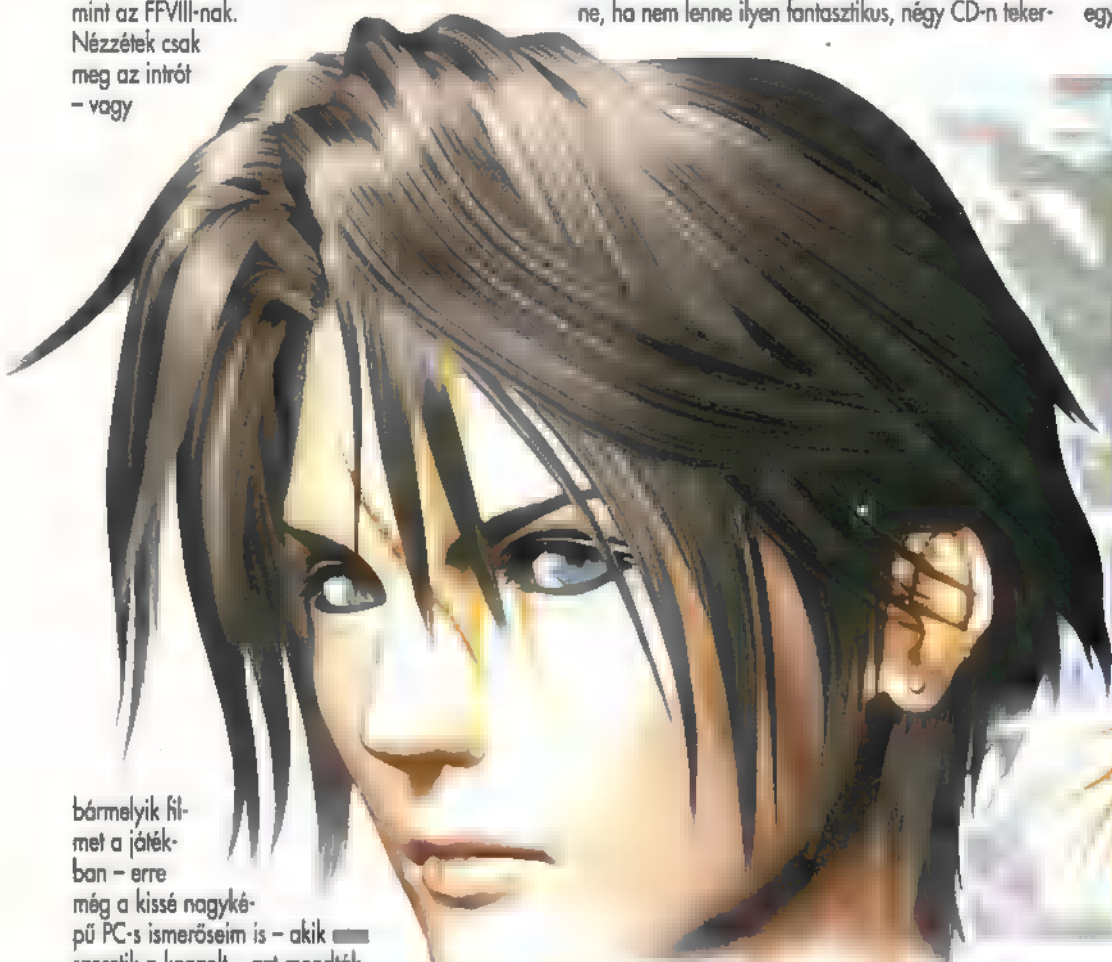
Több, mint másfél évnyi idegtépő várakozás után végre megjelent a PlayStation történelem legjobban várt játéka, a Final Fantasy VIII. Az angol verziót szeptember elején kaparintottam meg és nem is tettem le, amíg végig nem játszottam. Ez alapján igazolhatom az előzetes elvárásokat, a Final Fantasy VIII tényleg (az egyik) legjökeletesebb PlayStation-játék, amivel valaha játszottam – minden tekintetben! Nincs még egy PlayStation-progi, amelynek ennyire csúcs, elképesztő, fantasztikus, király filmjei lennének, mint az FFVIII-nak.

Nézzétek csak meg az intrót – vagy

és a játék, ilyen volt már VII-ben is, de itt most minősége ennek az effektnek fenomenális. Az, amikor a film minden átmenet nélkül játékba vált (lásd. Dollet-ben a portraszállást) egyszerűen megdöbbentő. Most jut eszembe, itt vannak még a zenék is. Néhány ismerős dallamot leszámítva teljesen új lett, és én szerintem nagyon illeszkedik a játékhoz, amolyan igazi Final Fantasy stílusú. Az a szám, ahol ének is van kifejezetten gyönyörű lett – a címe egyébként "Eyes On Me". Ez azonban mind elhanyagolható lenne, ha nem lenne ilyen fantasztikus, négy CD-n teker-

újabb három rész SNES-re – hamarosan megjelenő Final Fantasy Anthology-ban V-ös és VI-os részeket ki is próbálhatjuk, én már alig várom. A fő sorozaton kívül több más FF-játék is megjelent mind NES-re, SNES-re, Game Boy-ra, sőt PlayStationre is. Azt már említettük, hogy a Final Fantasy sorozat részei történetben nem folytatásai egymásnak, mind-egyik egy-egy különálló részként funkcionál. Így van ez a Final Fantasy VIII-al is, egy teljesen új történetet, világot és környezetet ismerhetünk meg benne. Mind-egyik epizódban felbukkannak ismerős szörnyek, va-

északon található és szövetségben áll a mi Gardennel. A harmadik, legnagyobb, a Galbadia Garden, ők se nem szövetségeseink, nem barátok. A világon két óriási ország létezik (meg több kicsi), melyek közül az első a zsarnok Galbadia Birodalom, a másik Esthar. Esthart inkább hagyjuk, mivel pár éve eltűnt világtérképről, foglalkozunk inkább Galbadiával. Ezt Edea irányítja, aki egy gonosz varázslónő. A varázslók meghatározó szerepük a Final Fantasy VIII világában, több is van belőlük, és sok háborút vívtak már egymással. A legendák szerint egy isten,



bármelyik filmet a játékban – erre még a kissé nagyképű PC-s ismerőseim is – akik szeretik a konzolt – azt mondták, hogy nagyon jó. Ennél tökéletesebb minőségű és ilyen rengeteg sok CG animációval PlayStationön – vagy más gépen – még találkozhattunk. De még szóltam a grafikáról! Annak köszönhetően, hogy – divatos szóval – új "engine-t" kapolt – méghozzá Parasite Eve-t – iszonyatosan szép – sikerült FFVIII. Véleményem szerint ennél jobb grafikájú játék erre gépre is létezik. Róadásul PE-hez képest is nagyon nagy grafikai fejlődés, mivel sokkal, de sokkal jobb annál. Ha nem olvastam volna, hogy PE grafikai elődje a FFVIII-nak, nem is hiszem el. Nem is tudom elképzelni, hogy ha Final Fantasy IX PlayStationre fog elkészülni – már pedig eddig úgy tűnik, hogy ar – is – akkor, hogy a búbánatba fognak rajta még javítani?! Van ugyanis egy olyan érzésem, hogy Final Fantasy VIII-al PlayStation elérte a képességeinek a csúcspontját – vagy még mindig vannak rejtett tartalékok a gépben? Nemcsak a városok és a helyszínek grafika lett ezerszer szebb, mint FFVII-ben, hanem a harc grafika is sokat javult – a Summon, illetve most már GF – támadások láttán néha nem akartam hinni a szememnek! Azokat az apróságokat, hogy szereplők végre rendes emberi külalakot kaptak, és a kiválasztott két emberünk mindig követi Squall-t, már még sem említem. Elképesztően látványos az az effektus, ahol egyszerre megy a CG film

# FINAL FANTASY VIII

gő, változatos története FFVIII-nak. A Square megint óriási alkotott, a történet ugyanis annyira jó és olyan sok váratlan fordulat következik be, amire soha nem számítottunk. Röviden összefoglalva a Final Fantasy VIII-nál jobb filmekkel, grafikával, történettel rendelkező játékkal még nem találkozhattunk eddig, mérföldekkel jobb – minden tekintetben – mint az elődje. Az egyetlen apró hiba – ha ezt egyáltalán annak lehet nevezni – hogy hangulata a FFVII-nél mintha jobb lett volna (szerintem a FFVII hangulata megismételhetetlen). Ettől eltekintve nyugodtan mondhatjuk, hogy Final Fantasy VIII egy tökéletes játék!

## FINAL FANTASY TÖRTÉNELEM

Mivel Európában a FFVIII a második FF-játék, ami megjelent nem árt, ha egy kicsit összefoglaljuk, mi tette különlegessé ezt a sorozatot. Az első három FF-rész kis Nintendo-ra jelent meg, majd ezt követte

rázslatok, Chocobo-k, Mog-ok, és nevek, melyek kizárólag Final Fantasy részeiben találhatók meg. Például szinte elképzelhetetlen egy FF-játék CID nevű karakter nélkül, szinte mindig felbukkant valahogyan egy CID, a Final Fantasy sorozat előző részeiben. Most is így van ez, ám ez a CID nem az CID akit FFVII-ben megismertünk. De említhetünk volna Biggs-et vagy Wedge-et is. Persze nem arról szó, hogy a Square kezd kifogyni a nevekből és ezért nevezi el ugyanúgy a karaktereit. Mindig megtaláljuk azokat az apróságokat, amik összekötik FF-epizódjait és ezért fantasztikus ez az egész Final Fantasy világ. Most megpróbálom bemutatni a Final Fantasy VIII világának a környezetét, kissé nehéz a feladat, mivel nagyon összetett a történet.

A játék főszereplője mint azt már biztosan tudjátok Squall egy tizenhét éves srác, aki a Blom Garden nevű kiképző iskolában tanonc. Squall nem az a tipikus szuperhős alkat, csöndes, nagyon hűvös, kissé már rideg természete, kicsit barátságtalan az idegenekkel, ám ennek ellenére számomra nagyon szimpatikus figura. A Gardenben kicsi koruk óta képeznek ki gyerekeket, akik ha a záróvizsgát is leteszik Seed-k lehetnek. A Seed-k speciális harcosok, akiket a világ minden táján bevetnek különböző küldetésekben. Blom Garden-en kívül még két másik Garden van a világon. A legkisebb a Trabia Garden, mely

Hyne teremttette embereket, majd az erejét felosztotta varázslók között, így Edea és a többi varázsló is Hyne, azaz egy isten erejével rendelkezik. Természetesen szörnyek is vannak bőven a világon, ők a szörnyek bolygójáról származnak, ami más, mint a Hold. Hamar észre lehet venni, hogy a Hold óriási nagy, nem véletlenül. Egy óriási gép – a Lunar Cry – bizonyos időközönként lehívja, pontosabban letranszportálja a szörnyeket a földre. Több ország is elpusztult már emiatt. Térjünk vissza a Seed-kre. Ők szörnyeket, azaz GF-eket használnak harcban, ez adja az igazi erejüket. A GF-ek a legfontosabbak a játékban, nélkülük egy Seed semmire mehet. Squall éppen záróvizsgához közeledik és hamarosan Seed válhat belőle. Eppen egy küldetést akar végrehajtani, amikor Seifer – aki Squall legnagyobb ellenfele – útját állja és gyakorlatilag invitálja. Squall és Seifer teljesen ellentétes személyiségek, még a legapróbb részletekben is ellentétei egymásnak – vizsgáljátok meg őket. A gyakorlatias eldurvul és mindketten sebekkel végzik. Ennyi azt hiszem elég is az alapokról a többit derítsétek ki a játékból.





## GUARDIAN FORCE

A játék elején a legfontosabb 3 GF-et szerezni, mivel ezek nélkül nem tudunk harcban menüket (Item, Magic, GF stb.) berakni az embereinknek. GF-ek nélkül nem megyünk semmire. Az első kettőt a játék elején szerezhethetjük meg ■ osztályteremben, ■ számítógépünkön vehetjük ki őket, név szerint ■ Quesacot és Shiva. A harmadikat – Ifrit – a történet szerint szerezhethetjük majd meg. Tehát felvettük a GF-eket, használhatba kéne őket helyezni. Az egyszerű áttekinthetőség kedvéért nézzük sorban ■ legfontosabb menüket.

ez idő alatt az adott emberünket ■ GF – mint ahogy neve is mutatja – védeni fogja ■ sérülésektől, tehát ha előhívás közben valaki megtámad, nem az emberünk HP-ja fog fogyni, hanem a GF-é. Ha elfogy kampó, amíg fel nem támasztjuk, és be nem gyógyítjuk. Minél többször használunk egy GF-et, annál jobban növekszik a kompatibilitás. Ideje tovább lépni: nyomjunk rá a Learn-re, ekkor egy képernyő fog bejönni. Itt egy csomó mindent láthatunk felsorolva. Ezek a GF-ünknek kifejleszthető dolgokat jelölik. A harcban aratott győzelem után a már említett tapasztalati ponton (EXP) kívül AP-t is kapunk, amelyekkel ebben a menü-

A legutolsó egy újabb menüt nyit meg (Ability) a főmenüben, erről is majd később.

A legfontosabb tehát ■ összes GF-et megszerezni, erre ajánlom figyelmetekbe ■ mellékletet mivel ott az összes GF-et megtaláljátok!

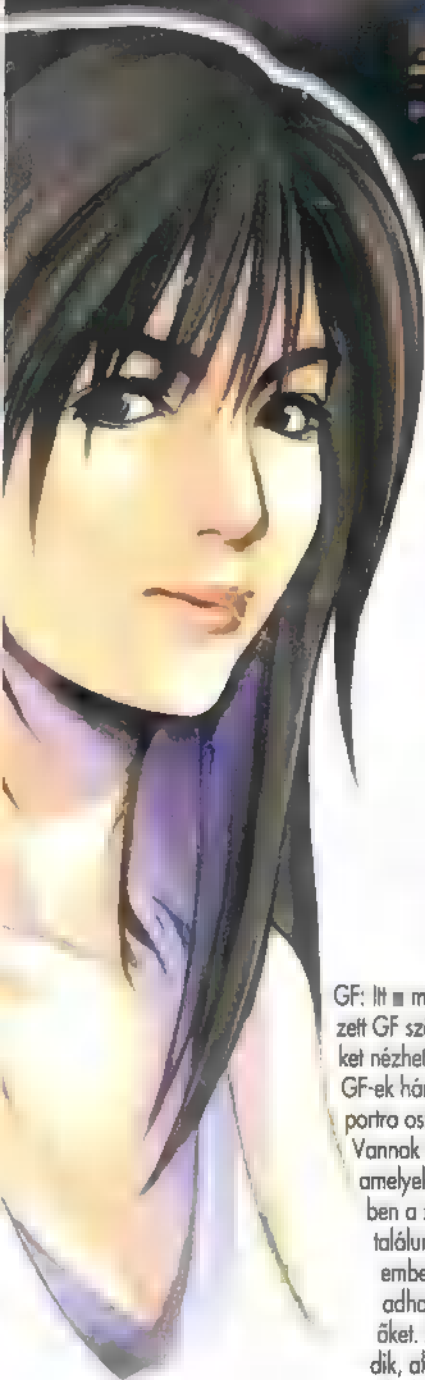
## MENÜK ÉS A KEZELÉS

Most, hogy már tisztában vagyunk a GF-ekkel ■ árt ha felhelyezzük őket az embereinknek.

Junction: Ahhoz, hogy ezt megtegyük lépünk ebbe a menübe. Ezután válasszuk ki, hogy kinek akarunk

erre jó. Másrésztől, hamar találkozni fogunk rózsaszínű kis gömbökkel, melyben szintén értékes varázslatok rejlnek, Draw pontoknak hívják őket – ezeket is csak Draw-val lehet használni. Harcban, ha varázslatot akarunk szerezni, lépünk tehát ■ Draw-ra, majd válasszuk ki, melyik ellenféltől szedünk ki varázslatot. Ezután ■ varázslatok listája jön be, ■ adott szörnytől tehát ezeket a varázslatokat tanulhatjuk el. A kérdőjel olyan mágia jelöl, amellyel még nem találkoztunk eddig. A kiválasztott varázslat után két lehetőség jön elő. A STOCK-kal tanulhatjuk, a CAST-tal megcsinálhatjuk – így ellenőrizhetjük, hogy mire jó – ■ tanulni

## SIKERÜL-E FELÜLMÚLNI A FELÜLMÚLNI A FELÜLMÚLHATATLANT?



GF: Itt ■ megszerzett GF szörnyeinket nézhetjük át. A GF-ek három csoportra oszthatók. Vannak azok, amelyeket itt ebben a menüben találunk és ■ embereinknek adhatjuk oda őket. A második, akik maguktól jönnek

elő harcban, illetve harmadik amelyeket az Item menüből hívhatunk. Szóval itt vagyunk a GF menüben, nyomjunk rá mondjuk a Shivára. Egy újabb képernyő jön elő, ahol láthatjuk, hogy a GF-ünk hányas szinten áll – ugyanis a harcok után ■ GF-ek is tapasztalati pontot kapnak, fejlődnek, szintet lépnek, mint ■ emberek. Alatta van a HP, ez alatt pedig a szintlépéshez szükséges pontszám. Oldalt egy menü sor található "Compatibility" néven. Ez azt mutatja, hogy ■ embereink mennyire kompatibilisek az adott GF-fel. Ez az előhívásnál fontos, minél nagyobb a karakter mellett lévő szám – tehát minél kompatibilisek – annál gyorsabban hívhatjuk szörnyeinket harcokban. Ha ugyanis hívunk egy GF-et, akkor el kell telnie egy kis időnek –

ben beállított tulajdonságokat fejleszthetünk. A már ki-fejlesztetteken ■ "Complete!" felirat látható. A többinél a szám a kifejlesztéshez szükséges AP pontszámot jelöli. Ha valamit megtanult a GF, mindig jöjjünk ■ képernyőre és állítsuk be azt, amihez ■ pontokat adni akarjuk. Egyébként itt ■ ikonok ■ következőket jelölik. A legfontosabb ■ felfelé mutató nyilacska. Maradjunk a Shivanál, vegyük az STR-J-t. Amennyiben ezt kifejlesztjük, akkor a megszerzett varázslatokat berakhatjuk a STR-hez (erő) és ezáltal növelhetjük azt. Tehát ezzel blokkokat nyithatunk meg a karakterünknek, melyekbe ■ varázslatokat helyezhetjük és növelhetjük – minél jobb mágiaikkal – a tulajdonságainkat (sebzés, HP, pontosság, gyorsaság stb., erre még lentebb részletekben visszatérünk).

A nyilacska alatti ikon ■ harcban behelyezhető menüket jelöli, erről már volt szó. A legfontosabb menük már alaptól megvannak, ám később egy csomó érdekes és néha hasznos menüt fejleszthetünk ki (szintén visszatérünk erre is).

A következő ikonok a karakterünk állapotát befolyásolja – növelhetjük ezzel ■ karakterünk gyorsaságát, HP-jét, erejét és még vagy száz fele dolgot. Ez alatt néha előjön egy-egy ritka ikon, ez szintén ■ karakterünkre hat – például kikapcsolhatjuk ■ harcot – néha egész hasznos.

A következő ■ GF-re ható tulajdonságokat jelöli, főleg GF-ünk HP-jét és erejét növelhetjük.

GF-et adni – esetünkben Squall-t. A következő képernyőn csak a Junction választható, nyomjunk tehát arra, majd ■ GF-re. Válasszuk ki a megfelelő GF-et és adjuk oda Squall-nek – azt gondolom ■ kell mondanom, hogy akármennyi GF-et adhatunk embereinknek. Rálépve a GF-ekre láthatjuk, hogy melyik blokkot nyitja meg a tulajdonságok mellett. Adjunk tehát oda ■ GF-et és lépünk tovább. A következő képen a megszerzett varázslatokat helyezhetjük fel a megnyitott blokkokba. Berakhatjuk támadás (Atk), varázsló (Mag), és védekező (Def), módban – persze csak akkor, ha már vannak varázslataink. A következő lépésben a harc közben rendelkezésünkre álló menüket és parancsokat adhatjuk oda Squall-nek. Kezdetben csak négy menü van itt, de későbbiekben – mint ahogy azt már említettem – lesz még egy csomó. Sajnos csak három helyezhetünk fel a négyből. Szerintem ■ három leg-hasznosabb ■ Magic, GF, és végül a DRAW. Ez utóbbi az egyik legfontosabb a következők miatt. A játékban nincs MP, azaz manna, ezért a varázslatokat el kell tanulni az ellenfelektől, és a Draw parancs

kívánt varázslatot. Ha sikerült a Draw, felül láthatjuk hány darabot sikerült szerezni a varázslatból. Azt tudom tanácsolni, hogy mindegyik varázslatból lopjunk a lehető legtöbbet – azaz százat – mivel minél több van belőlük, annál jobban fogja növelni a különböző tulajdonságainkat, képességeinket, ha behelyezzük a megnyitott blokkokba.



Megvannak tehát a menük, ám ez alatt van még valami. Ide – ha már kifejlesztettük – ■ karakterre ható tulajdonságokat (erő, gyorsaság, HP stb. növelőket) helyezhetjük használatba. Ha ezzel is megvagyunk végeztünk is, ám ha valamit még meg akarunk változtatni a Junction-on belül, ■ Magic ponttal



manuálisan is felhelyezhetjük a karakterünknek a varázslatokat, illetve az Off-fal levadhatjuk őket GF-ekkel együtt. Itt a Magic pontra még kitérnénk egy kicsit. Nemcsak a tulajdonságainkat növelhetjük, hanem bal oldalra lépve behozhatunk egy újabb megnyitható blokkot, ezeket is ki kell fejleszteni: GF-eknek (ST Attack-J, St Def-J, St Def-Jx2 stb.). Az első oldalon balra lépve három blokkot fejleszthetünk ki. Az elsőbe a behelyezett elementál támadással fogunk támadni (Elemental Attack). Érthetőbben, ha berakjuk ide a tüzet és megtámadunk egy arra allergiás szörnyet, extrát sebezhetünk rá – persze vannak olyan szörnyek, akiket például tűz gyógyít. A következő két blokkban bevethetjük magunkat elementál támadások ellen (Elemental Defense). Ha tehát 50%-ban vagyunk védettek a tűz ellen, akkor a tűz fele annyit fog a kiválasztott emberre sebezni. Amennyiben megjelenik egy zöld csillag az elementál támadás mellett, akkor varázslat sebezni, hanem gyógyítani fogja emberünket. Ezzel az oldallal végeztünk is, lépünk tehát tovább balra. Ide ötféle blokkot fejleszthetünk ki később. Ezen a helyen a karaktereinkre illetve az ellenfelekre állapotára ható varázslatokat tehetjük fel. Az első Status Attack, ha ide például berakjuk az alvást, sima ütéssel elaltathatjuk az ellenfelet. Persze nemcsak alvást lehet ide rakni, hanem rengeteg dolgot, pld. varázslat letiltást (Silence), zombivá változtatást (Zombie), megállítást (Stop), azonnali halált (Death) és még sorolhatnám ezeket egyébként személtáda varázslatokat, melyeket szörnyek előszeretettel használnak. Nem csak támadhatunk velük, be is védhetjük magunkat ellenük maradék négy üres blokkal. Igyekezünk úgy elhelyezni GF-einket, hogy a lehető legtöbb elementál és státusz támadás ellen védve legyünk, mindig figyeljünk oda és úgy alakítsuk ki GF rendszerünket.

Switch: Ezen a menüben belül Switch Memberrel a világtérképen illetve az állásmentő helyeken – később – csapatot választhatunk. Van még itt egy fontos dolog, a Junction Exchange, amivel egyik emberünkénél található GF-eket, blokkokba helyeztél és nem helyezett varázslatait adhatjuk át egy másik emberünknek. Ez azért fontos, mivel a játék folyamán gyakran kell karaktert cserélni, és ilyenkor nem kell egyenként mindent újra visszahelyezni a szereplőinknek.

Ability: Ne zavarjon meg senkit, de a főmenüben is van egy Ability menü, de ez egészen másra jó, mint az előbb. Kezdetben, ez még nem választható, de amint megtanulta valamelyik GF ezt – a legelső menük – beléphetünk ide is (lásd fentebb). Tehát ezekkel

menükkel, amik itt lesznek választhatók nagyon sokféle dolgot tehetünk. Például tárgyakat alakíthatunk át különféle varázslatokká, vagy egyéb más fontos dolgokká (tárgyak, löszerek, fontos megszerzhetetlen tulajdonságok stb.), például átalakíthatjuk a játék elején szerzett gyenge elementál varázslatokat erősebb közép, illetve felsőfokú varázslatokká, ugyanis a játék közepétől alacsony szintűek használatának lesznek. A legfontosabb Quezacotl-nak Card Mod "abilitije", ez ugyanis a fegyvervásárláshoz kell – még visszatérnek. Rengeteg mindent lehet ide kifejleszteni, majd meglátjátok – próbáljátok ki őket mind.

Magic: Varázslatainkat ebben a pontban nézhetjük meg és a felső menüsorral átadhatjuk más karaktereknek. A Rearrange menüvel rendezhetjük őket elég sokféle módon.

Item: Tárgyainkat és gyógyító italainkat használhat-

juk és rendezhetjük itt. Harcban csak nagyon ritkán érdemes feltenni, mivel a Draw hasznosabb nála.

Tutorial: Itt szinte mindent megtudhatunk a játék harci rendszeréről és szabályairól, érdemes legalább egyszer átnézni ezeket. A információ szintén minden le van írva, amit csak el tudtok képzelni. Ezen belül is van információ menü, ahol három almenü választható. Ezekből megtudhatjuk történet apró részleteit, olvashatunk helyszínekről ahol jártunk, és a személyekről akiket megismertünk, hasznos ha sokszor idejövünk és elolvassuk ezeket. Később három menüvel még kiegészíthetjük ezt, ezek Battle, Character, GF Report menük, ahol statisztikákat nézhetünk meg a harcokról, karaktereinkről és GF-jeinkről. Visszalépve itt még valami, a TEST, ami még választható. Miután SeeD-k lettünk, akkor léphetünk ide. Itt teszteket tölthetünk ki, kérdéseket tesz fel a játék melyekre igennel és nemmel válaszolhatunk. Ha a fiz kérdésre jól válaszolunk, a SeeD szintünk növekszik egyvel. Azt, hogy hányas SeeD szinten állunk, a főmenüben játékidő alatt láthatjuk. Ez azért fontos, mivel a SeeD szintre kapjuk a játékban a

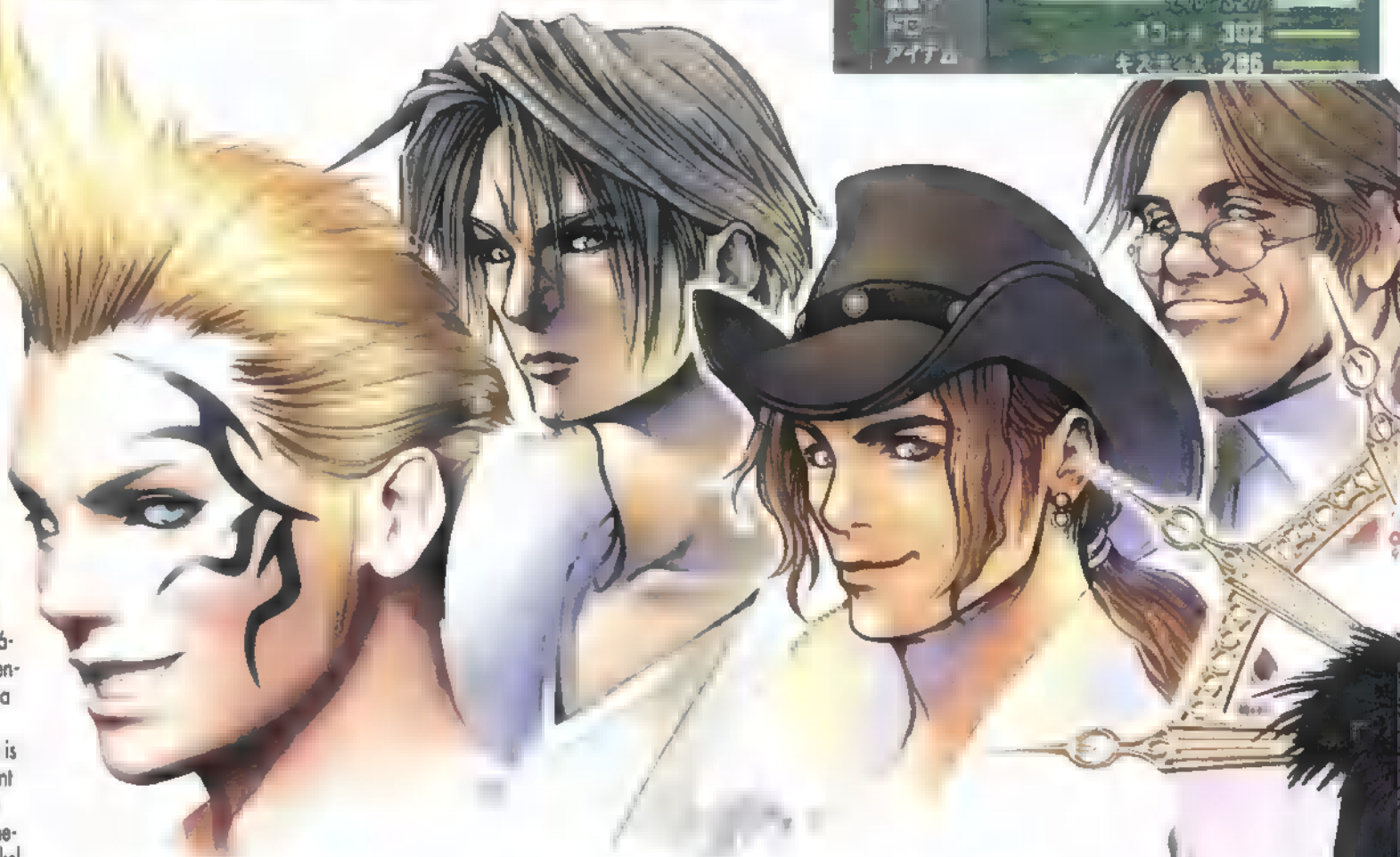
nyitást (mint az én általam tesztelt amerikaiban), a Controller-nél beállíthatjuk a gombokat úgy ahogy az FFVII-ben volt.

LIMITEK ÉS FEGYVEREK

A limiteket kicsit másképpen adja be a játék, mint Final Fantasy VII-ben. Kezdetben nincs fontos szerepe a limiteknek, de később kulcsfontosságúvá válnak. Limitet akkor nyomhatunk, ha nagyon kevés a HP-nk, kb. akkor, amikor sárga az energiánk. Ha ilyenkor nem jönne be a limit, akkor nyomogassuk visszalépés gombját – attól függ melyikre állítottátok – ha sokszor lenyomjátok egészen biztosan bejön a limit, és ameddig sárgában van életörök bármennyiszer megcsinálhatjuk. Vagy használjuk az AURA varázslatot, ilyenkor teljes HP-val is csinálhatunk limiteit. A játékban összesen hat olyan karakter van, amelyek véglegesen csatlakoznak hozzánk, és öt olyan, amelyek csak ideiglenesen irányíthatunk – lehet, hogy

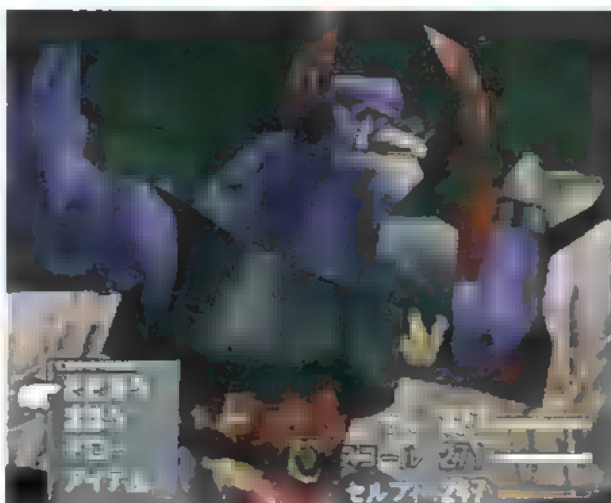
mivel itt is a Gunblade-et használhatjuk. Miután végignyomtuk ezt, általában egy záró támadás jön, ami mindig változó, hogy mi lesz – nem mindig jön elő. Összesen három záró támadást szerezhettek meg, meglevő egy mellé, ha minél jobb fegyvereket veszünk Squall-nek. Minden esetre Squall-nek vannak a legjobb limitjei.

Quistis: Neki Enemy Skill varázslatokat taníthatunk



pénzt és minden egyes szintlépés 500 Gil pluszt jelent. Körülbelül 14-15 ezer lépésenként kapunk lóvét, Battle Report menüben (majd Cid-től kapjuk meg) megnézhetjük mennyit léptünk eddig játékban (Walked). A SeeD szintet nemcsak növelni, hanem sajnos csökkenteni is lehet. A történet során sokszor kerülünk olyan helyzetbe, hogy egy feladatot vagy küldetést nehezebb vagy könnyebb módon oldunk meg. Ha a nehezebbet választjuk a SeeD szint pénzszerzésnél magától feljebb, ha könnyebb megoldást lejjebb lép. Persze rengeteg olyan apró dolog van, ami befolyásolja a SeeD szintet, például ha sokat menekülünk harcban, vagy autóval közlekedünk gyalog, esetleg használjuk az utakat ahol nem tá-

vannak titkos szereplők is, bár én még nem hallottam, hogy lennének – remélem azért vannak. Most hat végleges emberrel foglalkoznék, mivel mindegyikkkel teljesen más módon nyomhatunk limiteket. Ha limiteket akarjuk megnézni, lépünk STATUS me-

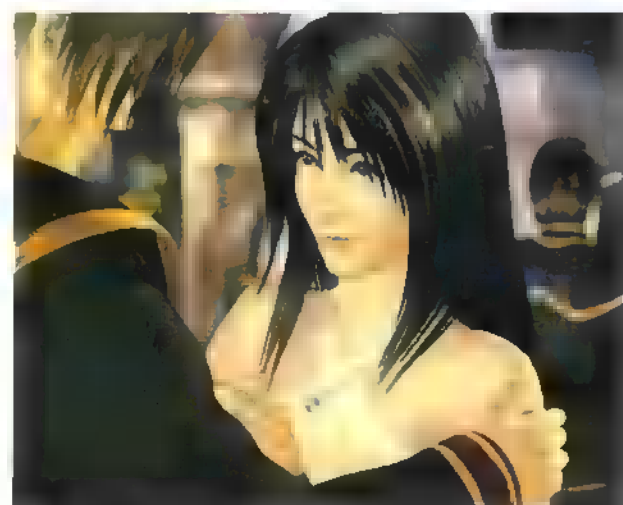


meg és csinálhatunk limit gyanánt. Kapunk majd játék közben a nyertes csaták után olyan tárgyakat, melyeket Item menüből Quistis-nek adhatunk és új Enemy Skill limiteket nyomhatunk, melyek hol nagyon jók, hol gyengébbek.

Zell: Vele talán a legnehezebb a limitelés, mivel kombókat nyomhatunk az ellenfelekre. Ha a kombókat megfelelő sorrendben visszük be, egy záró támadás következik – néhány másodpercünk van csak, erre figyeljünk oda, persze be lehet kombózást automatára is állítani. Új limiteket boltokban vagy véletlen folytán szerezhettek neki katalógusok formájában (Combat King), melyeket el kell olvasni – az Item menüben – hogy új limitet kapjon Zell.

Selphie: Vele varázslatokat csinálhatunk. Do Overrel válasszuk ki, milyen varázslatot akarunk megidézni, majd a Cast-tal csináljuk meg. A legjobb a játék elején a Full-Cure, amivel teljes csapat HP-ját maximumra tölthetjük.

Rinoa: Ő egy GF-et használ limitnek, meghozza Angelo-t kutyáját. Amikor limitet csinálunk Rinoával válasszuk ki, hogy Angelo-t, vagy pedig az Angei támadást akarjuk megcsinálni – ez utóbbi lehet, hogy csak később jön elő. Angelo-nak újabb támadásokat és varázslatokat vehetünk, szintén katalógusokban vannak, és szintén el kell őket olvasni – a Pet Shopban kaphatunk ilyeneket. Ha elolvastuk a katalógust menjünk a Satus menübe és állítsuk be, hogy mi fejlődjön Angelo-nak. Sűrűn nézegessük, hogy kifejlődött-e, ha igen, állítsuk át valami másra. Külön érdekesség, hogy ha Rinoát megtámadják, néha Angelo előjön és automatán – Conter Attack-ként – megtá-





madjo az ellenfelet. Ilyen fajta támadásokat és varázslatokat is szerezhünk meg, pld. gyógyítás. Irvine: Irvine-nak ■ shotgun-jához kell töltényeket venni. Limiteles előtt válasszuk ki, milyen tölténnyel akarjuk megtámadni ■ ellenfelet, majd az R1-et nyomkodva lőjünk. Töltényt boltokban szerezhünk, kaphatunk, vagy az Ability menüben átalakíthatunk más tárgyakból.

szerezni. Ezeket a tárgyakat ellenfelektől lophatjuk, megvehetjük, de ami a legfontosabb, ■ Card Mod abilivel kártyákból átalakíthatjuk őket (nézzetek meg ■ mellékletet). Amennyiben megvannak ■ fegyver megvásárlásához ■ megadott tárgyak, ■ harci eszközöket megvásárolhatjuk. Nem feltétlenül kell katalógus, ha előbb összegyűjtjük a tárgyakat fegyver megvásárlására, akkor is megvehetjük őket.

kozni a kompatibilitásukat. Például, ha valakinél ott az Ifrit, akkor ha sima tűz varázslatot csinálunk, úgyis növekszik ■ kompatibilitása az adott karakterrel. Ezt már elmondtam, de elmondom még egyszer, minden varázslatból szót tanuljunk el, hogy ■ használatba helyezzük, jobban nőjön az erőnk, védelmünk stb. Erre ■ legjobb módszer, ha elaltatjuk az ellenfelet, mert ilyenkor nem árthat nekünk. A játék elején ■ legjobb

azaz aki több ellenfelet ölt meg, több pontot kap – és ■ igaz ■ GF-ekre is. Nem tarozik ide, de a Final Fantasy VIII japán és amerikai verziója már használta a PlayStation legújabb kiegészítőjét a PocketStation-t. Kizárásos alapon elég valószínű – de nem biztos – hogy ■ európai verzió is támogatja ezt a kis kiegészítőt (ugyanis a használatával megszerezhetetlen cuccokat kaphatunk a já-



A többi öt karakternél a limit jóval egyszerűbb, csak válasszuk ki ■ támadást és kész. A legjobb csapat egyébként a Squall, Rinoa, Irvine hármas, mivel az ő limiteik és erejük sokkal jobb, mint ■ többieké. Csak azt sajnálom, hogy Laguna és Kirost nem lehet betenni ■ csapatba, pedig őket nagyon kedvelem.

Természetesen elengedhetetlen ■ fegyvervásárlás is. Am most ■ lehet bemenni egy boltba és jól bevásárolni. Ha fegyvert akarunk venni, először szereznünk kell egy fegyverkatalógust, amit ha elolvastunk az új fegyver feltűnik ■ boltban (Junk Shop). A fegyverek újramodellezéséhez szükség lesz bizonyos tárgyakra, melyeket nagyon nehéz lesz meg-

## TIPPEK, TANÁCSOK, ÉRDEKESSÉGEK

A legelső, amelyet minden GF-nek érdemes kifejleszteni – már amelyiknek ■ – a BOOST. Ha ez ki-fejlesztett, a GF támadás alatt tartva lenyomva a Select-t, ilyenkor a Négyzet nyomogatásával egy számlálót pergethetünk fel, ami 75-ről indul. Minél nagyobb számot állítunk be, annál többet fog sebezni a GF. Arra kell vigyázni, hogy amikor megjelenik az X az ujjacskán, ne nyomjuk meg a Négyzetet, mert a számláló visszaugrik 75-re. Max 250-ig fokozhatjuk a számlálót, persze néhány GF-nél ez lehetetlen. A Boost nélkülözhetetlen a keményebb ellenfelek legyőzésében. A Boost után fejlesszük ki ■ blokkokat, ahova a varázslatokat fogjuk berakni, ■ szintén nagyon fontos. Azoknak ■ GF-nek, amelyeknek van elementál hatásuk, lehet egy másik módon is fo-

varázslatok a Scan (megnézhetjük ellenfelünk HP-ját, gyenge pontjait), Esuna (leszedhetjük az ÖSSZES káros tulajdonságot), Cure (gyógyítás) varázslatok – a többi tapasztaljátok ki. A gyógyítást (Cure, Cura, Curaga), szerintem ne rakjátok be blokkokba. Ennek ■ az oka, hogy gyógyításra mindig szükség van, tehát folyamatosan használjuk majd. Tehát ha behelyezzük mondjuk a HP-hoz ■ gyógyítást, akkor harc közben szépen a maximum HP-nk lefog csökkenni – mivel folyamatosan regeneráljuk magunkat – ami az erősebb ellenfelek ellen végzetes lehet. Ahogy haladunk előre ■ játékkal, úgy tanulhatunk egyre jobb és jobb varázslatokat a szörnyektől. Érdekes és elég jó újítás, hogy amikor szintet lépünk és növekszik az erőnk, úgy lépnek szintet és erősödnek körülöttünk ■ szörnyek is. Tehát a játék figyel, hogy hányas szinten állunk és úgy alakítja ■ ellenfeleink erejét. Ha például két gyengébb embert rakunk ■ csapatba az összes szörny HP-ja és tulajdonsága lejjebb megy, így még az is előfordulhat, hogy néha jobban megéri egy-egy gyengébb embert a csapatba tenni mint egy erőset! Ennek a rendszernek ■ nagy előnye, hogy ■ harc sosem lesz unalmas, ■ szörnyek legyőzése mindig a megfelelő izgalmat fogja okozni. A tapasztalati pontot aszerint kapjuk, hogy vetünk részt ■ harcban,

tétkben), melyben egy kis Chocobo-val kell kalandokban részt venni és harcolni. Sajnos kis hozánkban még nincs PocketStation, ezért ■ ludtam ezt kipróbálni, de annyit tudok, hogy GF-eket és egyéb fontos dolgokat szerezhünk és fejleszthetünk ■ játékban a PocketStation segítségével. Tapasztalok kaptam ■ Martintól és a Bagó Petiltől a szomorú információt, az európai verziónál a PocketStation támogatás valószínűleg nuku – ebből mindenki vonja le ■ konzekvenciát.

(Folytatás a mellékletben)  
Veres Miki





Nem tudom, lehet hogy nekem vannak túlságosan magas igényeim? Már egy hete játszom ezzel az F1'99-el, de még mindig sikerült megszeretnem. Fura módon nem nagyon sikerül ráállni a kanyarak bevitelére, a féktávok csökkentésére és úgy egyáltalán semmire sem. Ettől függetlenül nincs kizárva, hogy használható program lenne belőle, ha nem játszottunk volna már a Monaco GP-val. Persze az értékelésnek ez a része bőven ráér a végén a cikknek, így kezdjük az elején.

Akik szeretik a száguldó cirkuszt, azoknak nem

Nem kell tudniuk. Elég, ha mi értjük. És ha már van egy PSX a házban, még próbára is tehetjük magunkat a kocsikban.

Az F1'99 a jól megszokott F1-es tradíciókat követi kisebb nagyobb változtatásokkal, melyek néhol negatív, néhol pozitív irányba tolik el a játszhatóságot, a látványt és minden fontos elemét egy autóversenynek. Az első szép és megszokott dolog az intro. Hangulatosan és látványosan van megcsinálva, csak úgy, mint a Gran Turismo... Jéé, tényleg! Ez az intro teljesen olyan mint a Gran Turismo. Akkor onnan volt olyan piszok ismerős! Persze lehet, hogy a srácok ugyanazon a pályán vették fel a kezdőképeket, de mindenképp ugyanabból a virtuális memóriából, erre a nyakam teszem. Persze egy játékot az intro ad el, így ettől még nyugodtan lehet maga az akció része szórakoztató.

## NAVIGÁLÁS PÁLYÁN KÍVÜL

A központi menüsorban a legmegszokottabb dolgok



azonnal nekilátna a versenynek, el kell keserítenem... Még itt is kell egy minimum kört menni, de az jól is jön higgyétek el. Még a legjobb pilótáknak is érdemes egyszer végignézni a kanyarokat anélkül, hogy Zanardi töcskölné a kipufogócsövét épp rusnya kocsijával. Először természetesen a pályát kell kiválasztanunk. Ez is nagyon szép és egyszerű. A Circuits pontban szinte minden adatot megkapunk a pályáról. Itt a név, a hosszúság (cserediások kedvéért mérföldben is), a kötelező körök száma és természetesen az aktuális körrekord is. Ám ha a képernyő bal oldalára nézünk, valami mást is meg tudhatunk a pályáról, ami már

az ellenkezőt kell kiváltania, a leszorító erőt kell megnövelniük a versenyek alatt. Ha valaki elrontja a légtérrelő szárnyak beállítását, az bizony igencsak nehezen tud majd kanyarodni az élesebb fordulókban és így hamar kirepül majd egy hosszú egyenes végén. Na, erre jó az a két adat a bal oldalon, mivel ezek pontosan meghatározzák, hogy milyen szárnybeállítások szükségesek az optimális teljesítményhez. A Circuit Type lehet High Speed, Medium Speed és Low Speed. Ezek ugyebár a sebességet jelentik,

pontosabban azt, hogy mennyire technikás a pálya. A kevésbé nagy tudást igénylő pályák a High és a Medium. A komoly kormánytechnikát és le-



szorító erőt követelő pályák Low Speed felirattal vannak jelmezve. De ez csak az érem egyik oldala! Merthogy nem ilyen egyszerű az a tránya



## SCHUMI IS EZT JÁTSSZA. TÖRÖTT LÁBBAL...



kell elmagyaráznom mit jelent, amikor felbágnak a motorok és kialszik az utolsó piros lámpa is a startvonal fölött. Kétféleképpen 22 autó indul ilyenkor hatalmas robajjal (amit csak akkor lehet igazán megérteni, ha valaki élőben is hallja) és szűk két órán át száguldoznak körbe-körbe a világ leghíresebb pályáin, TV-nézők millióit leszőgezve a képernyő elé. Egy kívülálló számára ez a versenysorozat kifejezetten neveléses. Sok nőnemű ismerősöm kérdezi ilyenkor meg, hogy mi a fene olyan érdekes 22 körbe-körbe tekerő autóban?

választhatóak, mint Quickrace (gyorsverseny) vagy Championship (bajnokság). A mentésen és a párbajon kívül nem is pazaroltak a bajtárat erre a részre. A menüpontokban való navigálás végig elég egyszerű, még a verseny alatt is. Nem állítom, hogy a játékot meg kell szokni, de ha kicsit ráállunk, meg minden, mint a karikacsapás. Ez mindenképp pozitívum a játékban, mivel az F1-világ technikai része elég bonyolult, így ezt

könnyű kezeléssel párosítani mindenképp nagy kihívás volt a készítőknél, amivel remekül megbirkóztak. (Jesszusom, ez a mondat olyan, mintha egy sajtótájékoztatón mondia volna valami kék szoknya, pipi...). Szóval, nem fogtok eltevedni és kész. Mivel a két alap versenytípus a meghatározó változatok kettője azokat szabályok szempontjából. A Quickrace természetesen a már jól megszokott türelmetlenségi menüpont. Ha valaki mindenképp

annyira elhanyagolandó, mint mondjuk a hosszúsága. Itt van a pálya besorolva sebesség szerint és ami még ennél is fontosabb: leszorító erő szempontjából. Ráadásul még kicsiben végig is nézhetjük a pályát, ami Monaco esetében felér egy kisebb turistakirándulással is. Figyelem! Gyakorlott F1-es srácok az alábbi sorokat nyugodtan ugorják át!!!

Szóval, a forma 1-es autó, olyan mint egy repülőgép. És itt nem csak a kinevezetere gondolok, hanem a légellenállására is. A legfontosabb összetevői a kocsik külső részének a légvezető szárnyak. Ettől persze nem fog a levegőbe emelkedni, sőt pontosan

irányítás. Ha nagy a leszorító erő, akkor stabil lesz a kocsi, viszont a nagy ellenállás miatt te fog lassulni. Ha viszont nincs leszorító akkor felszállás a célegyenes végén! Ezért van a

másik paraméter ott, névlegesen a Low, Med és a High Downforce. Ez a szükséges leszorító erőt mutatja a pályához. Persze felmerül a kérdés, hogy hol kéne ezeket beállítani?? A CAR SETUP pontban és a box-kiválasztásnál, de erre hama-





rosan visszatérünk. Szóval, ha megnéztük a pálya adatait kiválaszthatjuk a csapatot, melynek színeiben vágunk neki a köröknek. Ez független attól, hogy bajnokságot, vagy gyorsversenyt játszunk.

## CSAPATOK/PILOTÁK

Tudjátok, egy dolog nagyon nem tetszik! Az, hogy a gép alapbeállításból adja Schumit! Micsoda elfoglalt programozás. Amíg nem választottam,

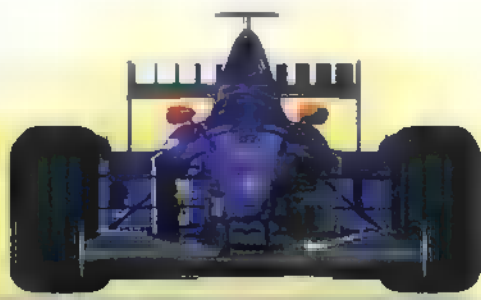
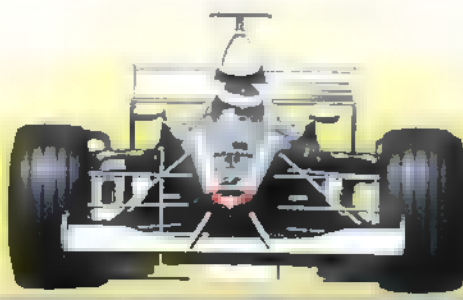
módban gyakorlatilag semmit sem lehet beállítani az időjárás és a nehézség kivételével. Csak ezeket kell belőnünk és már indulhatunk is...

Most viszont térjünk át a normál versenyekre bajnokságon belül. Itt két menüpont áll rendelkezésünkre, ahol virtuálisan és mechanikusan is beállíthatunk egy pár dolgot. A RACE SETUP-ban mindenféle beállításokat aktiválhatunk. A legfontosabbak, különösen a kezdőknek az első kettő és az utolsó kettő kis ikon. Előbbiekkel a kocsik megpör-

gorsabb lesz és jobb időt futunk. Szóval, mindent összegezve gyakorlatilag 4-5 körben kell a maximumot kihozni magunkból. Erre egy teljes óránk van. Figyelem! Ha lefutottunk egy jó kört, amivel elégedettek vagyunk és ki szeretnénk szállni, nem elég egyszerűen kilépni! Ebben az esetben az Advance Time ponttal gyorsítsátok fel az időt és várjátok meg, amíg a gép lezárja az edzést, ellenkező esetben az utolsó helyről lesztok kénytelenek indulni.

elég ahhoz, hogy elvegye a játék egy évig. Maga a verseny olyan, mintha felgyorsították volna a képet. Ide-oda cikáznak az autók, de olyan sebességgel, hogy az életben ettől elszállnának, mint a győzelmi zászló. A megpördülések még használhatóak lennének animáció szempontjából, de irreálisan könnyű leírunk egy 360-as kört.

A körítés tökéletes. A kommentátor jó dolgokat mond és (a tavalyival ellentétben) nem késik 8 másodpercet a szövege. Szép a felvezető kör. A kiug-



dülését lehet kikapcsolni és a töréseket lehet kiküszöbölni. Az utolsó kettő az időmérő edzésében és a fékezésben segít. A többi pontot viszonylag egyszerűen ki lehet találni minimális angol tudás segítségével. Ennél sokkal fontosabb a másik rész a CAR SETUP.

Itt van az igazi technikai része gépiarművünknek! Ezen a ponton kell a fent oly sokat említett lezárító erő beállítani. A P1 a lassabb pályákra a P2 a

ne legyen senki a DRIVER rubrikában! Némileg kárpótolt az, hogy nagyon friss a prógi, így a törött lábú németet le lehet cserélni Mika Salo-ra, aki a Ferrari-ban nyomja a versenyeket, amíg Mr.

közepesekre, míg a P3 a gyors pályákra ajánlott. A három rásegítő is itt van, névlegesen a kormány rásegítő (Steer Assist), a fékrásegítő (Brake Assist) és az auto-sebváltó (Gear Select). Minden-

ki tudja magáról, hogy mennyire penge a játékban. Ha szükségetek van ezekre, akkor aktiváljátok őket. Mivel elég eklektikus az irányítás, mindenkinek jól jön egy kis segítség, ha rá hallgattok. Különösen az első versenyeknél. Ha már mindennel megvagyunk, léphetünk tovább a versenyekhez.

## ÉS FELVIRRAD A NAGY NAP...

Itt az ideje hozzátámaszkodni magához a kormánytekergetéshez is! Remek ötlet az időjárás jelentés! Az egész hétvégére előre megnézhetjük a várható időjárást, ezzel is segítséget kapva a kerekek és a motorbeállításokhoz. A gyakorlás részét nem hiszem, hogy be kéne mutatnom. Ez a szabad-edzés. Sokkal fontosabb az időmérő edzés. Még ebben a pontban is gyakorolhatunk reggel 9 órától, ami néha jól jön, mivel kipróbálhatjuk az időjárást és az autó viszonyát. Ha ez sem kell, akkor jöhet a mélyvíz: az időmérő edzés 12 köre. Ne tévesszen meg senkit, hogy 12 kör áll rendelkezésünkre, mivel ebből kapásból lejön két kör, mivel egyszer kijövünk a box-ból és egyszer bemegyünk a box-ba. Optimális esetben nem maradunk kint csak 2-3 körig, mivel ha kevesebb a benzin a kocsiban,



Egy másik fontos dolog a boxutcában betartandó sebességhatár. A legtöbb játékban, (ahol ezt is figyelte a gép) nehéz volt betartani, mivel az ember könnyen átlépte a megszabott határt. Itt, akárcsak a versenyben van egy LIMITER-gomb, ami nálunk a háromszög. Ha ezt megnyomjuk az induláskor, megjelenik egy kis L a sebességhatáron és nem tudjuk átlépni a 80km/h-t. Ugyan- így megy a dolog a versenyekben is, amikor kereket cserélünk. Mivel már kezdünk belefolyni az irányításba, elérkeztünk arra a pontra, ahol bizony aligha mondhatok bármi jót is a játékról.

## AZ AUTÓK KEZELHETŐSÉGE...

...pocsék! Nem vagyok képes megérteni, hogyan lehet egy viszonylag használható kezelhetőség (Monaco GP) után még egy ilyen színvonalon aluli dolgot piacra dobni! Talán már csak a PSX-2-vel tudunk majd rendesen vezetni? A Gran Turismo-ban teljesen rendbe van az irányítás, pedig az is PSX. Akkor a sok menüpont foglalja el a CD-n a helyet? Így vagy úgy a pocsék, enyhe kifejezés az autók kezelhetőségére. Ez viszont a legfontosabb részét csapja agyon a játéknak. Olvasom az egy évvel ezelőtti írt F1'98-as cikket és ugyanezeket a problémákat látom. Nem fejlődik a játék! Nem kéne a fejlesztőknek kiküszöbölni a gyermektelen hibákat? Úgy látszik erre nincs szükség. Ha ezzel be lehet

tölni a játszótársadalom száját, akkor ez is elég. Egy pár hangzatos név, pár látványos intró, szép grafika

rás a rajnál szokatlan de mindenképp hatásos és ötletes. Egyszerűen a körlet olyan szép lenne, még akkor is ha a hang inkább emlékeztet egy C64-es játékra, de még ettől is eltekintenek. Viszont ha akarom, meg tudom nyerni az utolsó helyről a három körös versenyt!! Milyen játék az ilyen? Ezt nevezik realisztikusnak? Az előző F1 játékhöz azt írtam, hogy "gyenge kezdés után, erős visszaesés". Most tanácstalan vagyok. Sajnálom, hogy nem tudtam egekig magasztalni, pedig hiszgyetek el, nálam jobban senki nem várta. Kezdem unni, hogy még mindig egy 4 éves PC-F1-el lehet a legjobban játszani, ami kb. fele akkora, mint a F1'99.

Adam

## AMI A SZERELŐKRE TARTOZIK...

...akik természetesen megint mi vagyunk! Gyorsverseny



**FORMULA ONE 99**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE BONA**

12 JÁTEKOS  
 1 MEMÓRIABLAK  
 ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ SZÉP, ÖTLETES, TARTALAT  
 TÖKÉLETES.

✗ LENNE, DE A JÁTÉK  
 RÁNYITHATATLAN

**60%**







Tetrisezni mindenki szeret – úgy tűnik még a Disney hősök is. Bár hogyan szeretnének, amikor ez a legegyszerűbb sikerrecept: vegyünk néhány népszerű rajzfilmhőst, köztük Do-



a dolog egyik része, hogy a jópofán animált figurák izgulnak, örvendeznek a játéktér mellett (amitől amúgy nyilván sok gyerek jobban fog érdeklődni a logikai játékok iránt), ám a Magical Tetris a játékmenetében is tartogat néhány újdonságot. Tulajdonképpen már nem is Tetrisről kéne beszélnünk, hiszen míg az eredeti szabályok szerint csak négy blokkból állhatna egy alakzat, addig itt az ún. varázsszint növekedésével egyre képtelenebb formák potyognak. A Magical Tetrisben a poén, hogy nem sorokat küldhetünk át

eltüntetünk valamennyi sort, vagy az ellenség támad. Ha a mérce eléri az aktuális határértéket, a határvonal feletti összes alakzat eltűnik. Mondanom sem kell, ez jelentősen megváltoztatja a játékmenetet. A mérce a teljesen veszített állást is egyenesbe tudja hozni! Magyarul amikor rosszul állunk, taktikázás helyett inkább "akciódúsan" érdemes illeszteni.

A játékmenetben további figyelemre-méltó újítás (bár ez nem is annyira újítás, mint inkább plusz segítség) az alakzatok árnyéka. A játék készítői a hangzatos Temporary Landing System nevet adták a "rendszernek", mely elő-

kor a kő rossz helyre, azaz Pete, és a csatlósai kezébe kerül. Weasel, Big Bad Wolf, és Pete a főellenség szerepét töltik be a játékban: velük lesznek a legkeményebb csatáink. No persze csak akkor, a story módot választjuk – merthogy kétjátékos módban akadhatnak náluk keményebb legények is...

A további üzemmódok tekintetében a hagyományok kedvelőinek van "sima" párbaírt üzemmód (Updown Tetris) szokványos szabályokkal, melynél sorokat lehet egymásnak átküldeni, s van még az Endless Mód, melynél végtelenített játszókba kezdhetünk. A végtelen opcióon belül játszhatunk Magical Tetrist

## A DISNEY FELFEDEZTE A TETRIST!

# MAGICAL TETRIS CHALLENGE

nald Kacsát és Goofyt, kombináljuk egy tökéletes logikai játékkal, mint mondjuk a Tetrisrel, és máris kész az eladható termék. Hát igen: a Tetris ugyanolyan "örökifjúnak" számít a videojátékok között, mint a Disney figurák a rajzfilmsztárok között. Egy kis kozmetikázással újra és újra eladható

Szó se róla, a Capcom egy kicsit többet tett holmi kozmetikázásnál. Az csak

az ellenfélnek (mint a hagyományos tetris-párbaírtban), hanem az alakzatok nagyságát növelhetjük.

A legnagyobb kiszúrás az, amikor némelyik blokk a fél játéktérre is betölti. Igaz, az 5x5-ös kockák nem potyognak csak úgy az égből – azt "ki kell érdemelni". Mindjárt

ecsetelem is, hogy hogyan. A kezdet még teljesen szokásos: több sort kell eltüntetnünk ahhoz, hogy plusz blokkokat küldjünk át az ellenfélnek. Azonban utána jön a nem mindennapi folytatás: amikor az ellenség úgymond visszaüti az alakzatokat, sőt megspékeli azokat. Szóval nem csak az számít, hogy átküldjük a blokkokat, hanem az is, hogy lehetőleg jól időzítsük a küldeményünket. Ha erős ellenféllel játszunk, kisebb teniszpartivá fajulhat a játék, s a vesztes "jutalma" lesz az említett óriásblokk.

A játéktéren több furcsa mérő-eszköz is helyet kapott. Az első ilyen az időmérő óra, ami egyben a már említett varázsszint kijelzője is. A másik "varázslatos dolog" a mágikus mérce. Ez a függőleges csík mindkét játékosnál megtalálható, s akkor töltődik, amikor



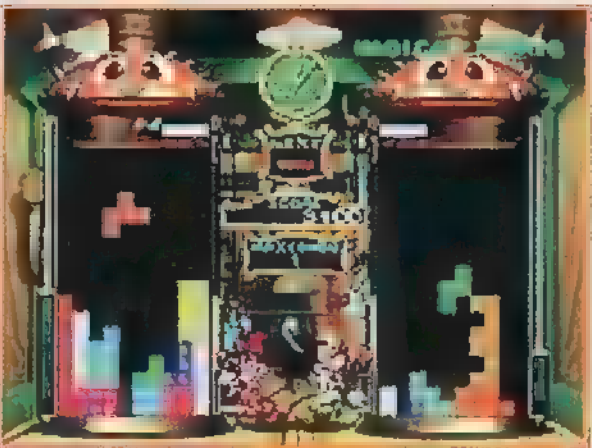
re jelzi a aktuális alakzat becsapódási helyét. A kezdő játékosok és a gyerekek számára ez valóban nagy segítség, bár szerintem egy kicsit túlzás. (A kameragombokkal mondjuk bármikor eltüntethetjük.)

Disney hősökhöz persze mese is dukál, és ez alól a Magical Tetris sem kivétel. Szerintem mondjuk erőltetett a dolog, de mindegy: arról van szó, hogy képregény formában pereg a történet, melyben Donald és barátai csak azután tesznek meg egymásnak különböző szívességeket, hogy véresen komoly Tetrispartikat vívnak. Négy figura közül választhatjuk ki a főhősünket: Mickey, Donald, Goofy, és Minnie a választék. Mindegyikükhöz eltérő sztori tartozik, noha a cselekmény mindig egy bizonyos kő körül forog. Donald pecázás közben véletlenül "fogja ki" a különleges követ, mely mint kiderül, az úrből származik, s bárkinek a kívánságát teljesíti. A gondok akkor kezdődnek, ami-

(sorban nehezedő ellenfelekkel), avagy kérhetünk egyszerű Tetrist is – ez utóbbinál nincs ellenfél, s csak az eltüntetett sorokat tartja nyilván a gép.

Hát nem is tudom, mit lehetne még elmondani egy Tetris-játékról. A Magical Tetris Challenge nem tartozik azok közé a feldolgozások közé, amelyek mélyen emlékezetünkbe vésődnek (legalábbis bennem biztosan nem hagy mély nyomot), de a sikerrecept valószínűleg így is beválik. A grafika aranyos, a hangulat jó, úgyhogy akinek felkeltették a fenti szabályok az érdeklődését, az nyilván ki fogja próbálni.

V.Z.



**MAGICAL TETRIS CHALLENGE**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA

10 JÁTÉKOS  
KÉRDÉS, VÁRSZ  
MAGYAR FOLK

✓ RENDEZŐ SZABÁLYOK  
× A JÁTÉKOSOKAT IGAZÁN  
ELTÁROLHATNA A GÉP

**80%**





## DONKEY KONG 64

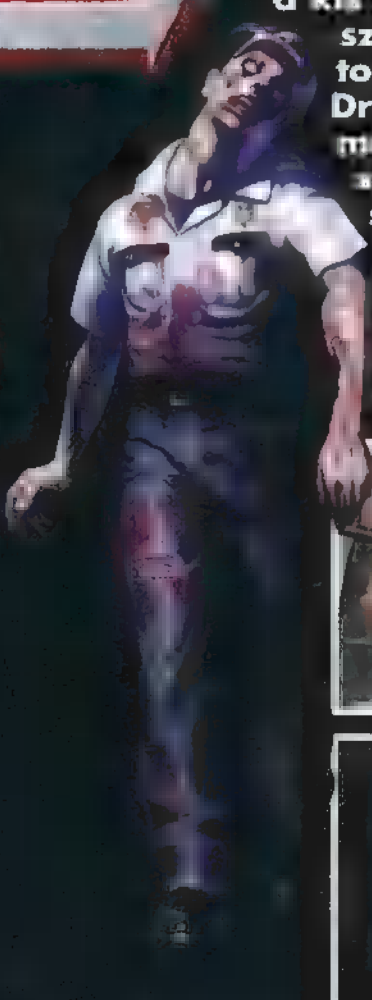
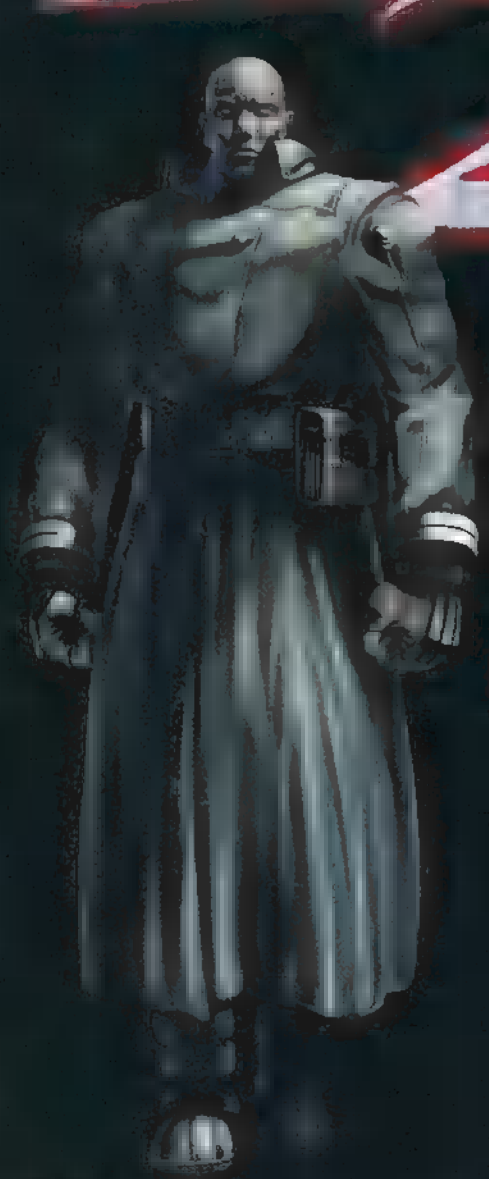
Mint minden kedvelője tudja, ebben a fantasztikus "új" játékban a Nintendo 64-re készült Donkey Kong 64 a legnagyobb méretű játék volt, amit a Nintendo 64-re készült. Ez a játék a legnagyobb méretű játék volt, amit a Nintendo 64-re készült. Ez a játék a legnagyobb méretű játék volt, amit a Nintendo 64-re készült.



Gondolom a Nintendo tulajdonosoknak nem kell bemutatnom a Memory Pack-et. Azt a kis szerkezetet, amit a gép hátuljára helyezve jóval élesebbé teszi a képet. Nos, ezt a 4MB pluszt fogja kihasználni a Rare legújabb programja, a Donkey Kong 64. Hogy mit is jelent majd ez a plusz 4MB, azt azt hiszem a képek is tanúsítják: csillag-villapó fények, éles képek, a talaj nem vezik hamályba, stb. Nem lenne Donkey Kong 64 a játék címe, ha nem lenne benne a két főhős: Donkey és Diddy Kong. Viszont most rajtuk kívül plusz három játékos tűnt fel a színpad: Tiny, Chunky and Lanky. Minden szereplő saját különleges mozgásmintát kap, így minden pályán másképp lesz a továbbjutás, anélkül, hogy ki irányítasz. A 6 hatalmas világ a 109 speciális mozgás, a rengeteg mini feladat mind azt jelzi, hogy egy új király van szülőföldjén. Megjelenés elérhetővé válik November 22-én.

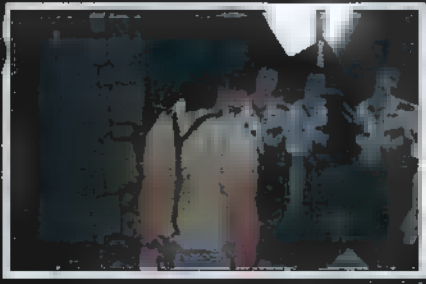


## RESIDENT EVIL



Amlata a Resident Evil megjelent PlayStation-re, lezárta a piacot. 1996 óta mindenki csak úgy emlegeti a mérőföldkő. Ez a 3D-s horror/kalandjáték azóta világhódító útjára indult, s úgy néz ki kinőtte a kis PlayStation-t, hiszen további változatok várhatók még Dreamcast-re és Game Boy-ra is. Természetesen a Nintendo sem maradhatott ki a szórásból, így az Angel Studios programozóira hárult a feladat: egy 2CD-s programot győmő-

szöljenek bele egy apró kis kártyába. Az aprót persze időzójelben kell érteni, hiszen ez lesz a Nintendo történelem legnagyobb kártyája – kétszer akkora, mint a Zelda 64. A helyet persze nem pocskolják el a fiúk, hiszen szintén egyedülállóan itt láthatunk majd először digitalizált filmeket. A történet szerint két karaktert tudunk majd irányítani, akik Raccoon City-be érkeznek, hogy kivizsgálják az ott folyó titokzatos ügyeket. Megjelenésével még az idén számolnunk kell!



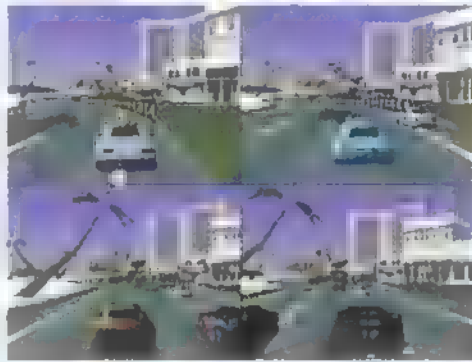


# RIDGE RACER



Ki gondolná, hogy 2000-ben meg fog jelenni egy játék Nintendo 64-re, ami már 5 évvel azelőtt is létezett, csak más géptípusra. Jelen esetben éppen a Ridge Racer-ről van szó, a Namco arcade jellegű autóversenyes játékaról. Azonban az eltelt idővel megérett rá a helyzet, hogy ne csak a sima játék kerüljön feldolgozásra, hanem annak Revolution alcímmel ellátott folytatása. A játékban 20 különböző autó és 8 pálya szerepel, és egy egyedülálló

4-es osztott képernyős verseny. Egyedül versenyezve azonban feltűnhetnek azok az egyedülállóan szép, éles hátterek, a kipufogóból előtörő füstfelhő, valamint a kamerában megcsillanó napfény. A játékot a Nintendo fejleszti, s mint saját gyártmányukra, nagyon vigyáznak, hisz megpróbálják elérni azt a hangulatot, amit annak idején a Namco produkált. A megjelenése csak valamikor jövő év közepén esedékes.

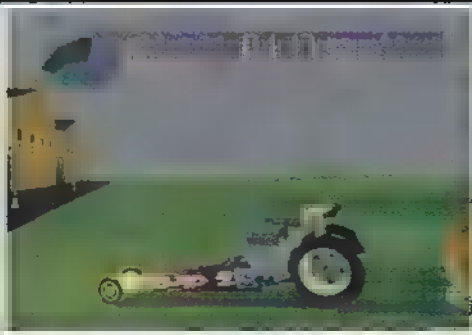
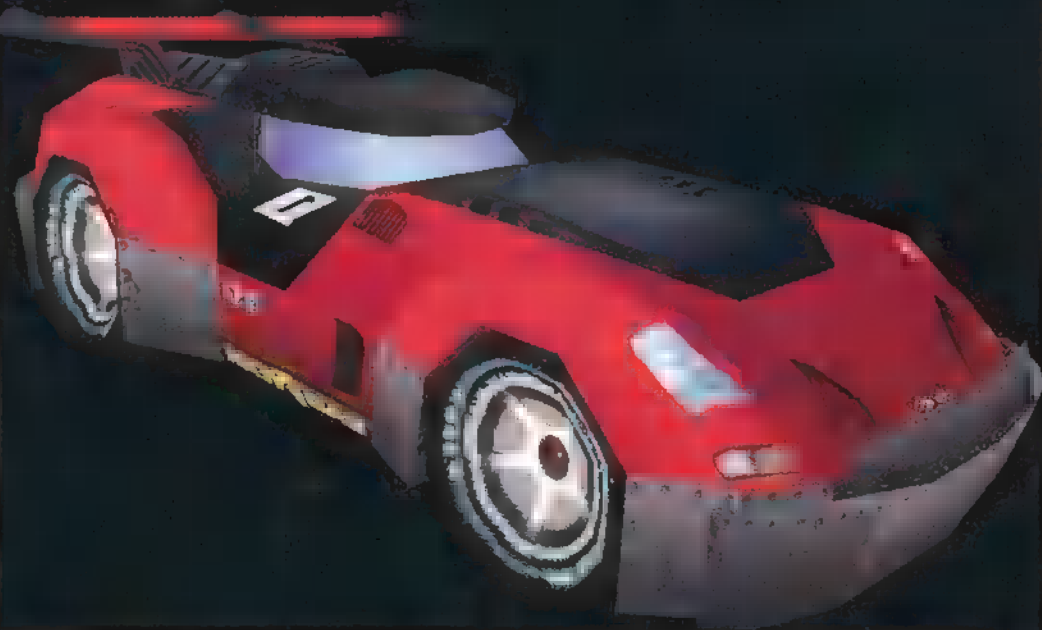


Kevés olyan játék volt, ami úgy felkavarta volna a levegőt maga körül, mint a Carmageddon. Az első rész PC-s megjelenése után szinte azonnal betiltották Németországban és csak a cenzúrázott vér nélküli verziót engedték árulni. Hozzánk szerencsére a teljes emberkosztobolás rész jött meg, így mindenki meg volt halva a gyönyörtől, hogy embereket üthetett el. Mert ugye ez lenne a lényege, ennek az autóversenyesnek álcázott játéknak, hogy minél brutálisabbak, könnyörtelenebbek legyünk ellenfeleinkkel szemben. Az előre bejelentett adatok alapján 23 járművel több mint 30 pályán lehet kergatózni, 3 különböző játékmódban és 2 játékos osztott képernyőn. Decemberig még ide kéne érnie.

Bagó Péter



## CARMAGEDDON





## MI AZ AZ X-PLORER 64?

Az X-Plorerről és más csalógépekről már volt szó az egyik régebbi számban, de csak a Playstationra kaphatók kerültek nagytítók alá. Most azonban megérkezett az 576 Shopokba a Nintendo 64-es változat is. Abba, hogy miként működik egy ilyen kártya most nem is nagyon akarok belemenni, úgyis csak a Martint ismételném.

Röviden annyi, hogy az X-Plorer kódok nem a készítő által előre beprogramozott cheatekkel üzemel, hanem a gép a játék "lelkébe", a kódolásába avatkozik bele, és ott bizonyos programsorokat megváltoztatva fejti ki jótékony hatását. Ezek a kódok általában számok és betűk rendszertelen halmazai, és hiába ütitek be őket a password képernyőn semmiféle hatásuk nem lesz, mert ezek csak az X-Plorerrel működnek. A kártya kb. egy kazetta nagyságú, csak vastagabb. Leginkább egy átalakítóra hasonlít, de ennek csak egy kazettanyílás van a tetején – amúgy van még egy bemenet a hátoldalán is, itt lehet összekötni a kártyát egy PC-vel, ha esetleg valaki magának akar kódokat gyártani, esetleg az Internetről letölteni. Található ezenkívül még egy LED és egy kapcsoló is rajta. A kártyát a kazetta helyére kell bedugni, és a tetejéhez kell csatlakoztatni a játékot. Magyar nyelvű leírás hiányában megpróbálom értelmesen elmagyarázni a kezelését, főleg mert kicsit bonyolultabb elindítani, mint a PS-es társait. Szóval a jobbik eset, amikor bekapcsolás után egyből bejön a főmenü, előfordulhat azonban, hogy csak egy üres fekete képernyő jelenik meg a TV-den. Ilyenkor sem kell visszarohanni a Shopba, és fegyverrel kényszeríteni az eladókat hogy cseréljék ki, mert a kártyának semmi baja. A dolog úgy néz ki, hogy N64-en nem csak egyfajta rendszerben kódolják a programokat, a többféle rendszer

azonban többféle bootolást, azaz indítást eredményez. Ezzel maga a N64-es még el is bódogul és simán fel is ismeri mindegyiket, az X-Plorernél azonban nekünk kell ezt kézzel beállítanunk. Miután bekapcsoltad a géped a kis LED-nek elvileg folyamatosan égnie kell, ilyenkor van a kártya a normál "egyes" rendszerben, a legtöbb játék is ezt használja. Ha nem sikerül elindítanod a játékot, nyomd meg a kapcsolót, erre kialszik a lámpa. Kapcsold ki a géped, várj pár másodpercet, majd kapcsold vissza, ha most sem jött be a főmenü, ismételd meg az előbbi procedúrát, amíg be nem jön. Kb. 4-5 alkalom után siker koronázza majd az erőfeszítéseid. Visszaváltani a normál módba úgy tudsz, hogy addig nyomkodod a kapcsolót, amíg a kijelző égve nem marad. A főmenü igen egyszerű, már csak azért is, mert összesen két opció közül tudsz választani. A START GAME-nél egyértelmű, hogy a játékot indíthatod el, a SELECT CHEATS-nél pedig a beépített csalások közül válogathatsz. Egyébként itt tudod megnézni, hogy hány kód és hány játék van a kártyán, illetve, hogy az adott játékhoz van-e aktiválva csalás. Ha a SELECT CHEATS-et kiválasztod, a képernyő felső részén egy lista jelenik meg a masina memóriájában tárolt játékokról. Gyárilag kb. ötven játékhoz vannak benne kódok, de a cég szerint akár tízezer kódsort is tárolhatunk a kártyán. A listán az analóg joystickal vagy a C-Fel és a C-Le gombokkal mozoghatunk, a Bal C rögtön visszatesz a lista elejére. A Jobb C-vel nézhetjük meg, hogy a kiválasztott játékhoz milyen csalások tartoznak, ezeket a játék neve alatt zöld betűkkel írja ki. Ha A-t nyomunk a játékhoz tartozó összes cheat aktiválódik. A B-vel egy-egy játékot vagy kódot törölhetünk, ilyenkor két lehetőség van: a START lenyomásával ténylegesen kitöröljük, vagy Z-t nyomunk, ha épp

meggondoltuk magunkat. Ha nem akarod, hogy az összes csalás "éljen" a kiválasztott játékban, nyomjunk Jobb C-t. A zöld listában a Z-vel megváltoztathatjuk a kód nevét, A-vel aktiválhatjuk, B-vel pedig kitörölhetjük. Új cheat-eket az ADD NEW DESCRIPTION-nél írhatunk be. Először a csalás nevét kell megadni, utána pedig a változókat kell. Amikor új játékot akarsz a gépbe írni, az ADD NEW GAME pontnál tethet meg, itt elsőként a játék nevét kell beütni. Ha épp azokra a kódokra van szükséged, amelyek az egyik haverod gépében vannak, akkor sem kell hosszú órákat az írogatással töltened, csak összedugjátok a kártyákat és egyszerűen átmásolod őket! Egyébként a készítő külön felhívják a figyelmet arra, hogy az X-Plorer nem kompatibilis más gyártmányú kártyákkal, illetve kódjaikkal. A kártya amúgy elég megbízhatóan működött a teszt alatt, kilenc játékkal próbáltam ki és csak egynél produkált lefagyást. A gépen olvasható két weboldal címe is, itt állítólag mindig a legfrissebb játékok kódjait találod meg. Amúgy a külföldi magazinok is tele vannak X-Plorer kódokkal, és remélem a Martin is szorgal-

mazni fogja, hogy mi is nyomjuk majd őket a KÓD-X-ben. Persze az itt leírtak ellenére is lesznek olyanok, akik nincsenek meggyőződve a kártya értékéről, mondván "Kit érdekel az örökélet meg az összes fegyver?" – ezzel én is így voltam. Hiszen egy hardcore játékosnak ezek elég haszontalan dolgok. Ha azonban azt mondom, hogy az X-Plorer segítségével új dead-match pályákat hozhatsz be a Goldeneye-ban, vagy mondjuk választható lesz a Diddy Kong Racing-ben a titkos szereplő is, egyből más lesz a leányzó (gyermek?) fekvése. Szóval szerintem épp ezért jó befektetés venni egy ilyen gépet, mert mindenki megtalálhatja a maga számítását vele. Ugyhogy ha összejött a pénz, söprés le valamelyik 576 boltba vásárolni.

Csipi M Lee





Hello' Martin

Hol vagy te kétszínű barom? Mi a nőcsnek képz-  
zeled magad már tessék ocsárolod a 64-et  
idáig egy szer pártoltad a 64-et a plésztésőnt  
meg csak istenhitels főleg te hát néz már  
meg azt a szar grafikát ami nek téz színes  
az scani a 64-en idereg már föl te és min-  
den plésztésőnös. Hát ilyenek vagyok te  
szemetek le hurog játok a 64-et neki jó gép  
még ha nincs is rá anyi prog ram mint kéne  
de jöni fog nek PL, Perfek Dárk, Hibrid He-  
rón Donki kong 64 Rémbozix igen csak  
meg mutatós mit tud a 64 és végre le-  
jönnek az olyanok at mindte én nem is-  
tenitem a 64-et de végéigek márti észre  
hogy a gépünk jobb a tiétek nél ti csak  
vagy is a Plésztésőnösök csak és kizárolag a másolt  
cédekset veszik melyikők vesz eredeti cédek  
mi szerintem azért van  
enyi Plésztésőnös ja és mert szegények ha-  
már itartunk a 64-et nem bírják meg fizetni az ulyág pe-  
dig egy kalap szart sem ér csak is azért velem és veszem  
hogy menyire huzátok már le a 64-et hátmagyon sebal  
akor is éljen a 64 remélem ez a levél föl ébreszt már té-  
ged martin ja és még két meg jegy zés miért csak Tob És  
Finál posztvált sztárvász: részer miért nem. És indokol-  
jamár meg V.Z. miért adott 98% a Zeldának ja és készül  
a uly zeldais enyi tudom ugy sem teszebe az uly ságba  
nem mersz te gyáva de remélem még is hogy lásák már  
végre hogy 64 is van. Gy.Z.

Az itt látható levelet - amely valószínűleg  
ezek után a világörökség részévé válik - nem  
véletlenül bátorkodtam egy egész oldal elfog-  
lalásával betenni. Remélem, hogy az N64 tu-  
lajdonosok nem haragszanak meg se rám,  
sem a szerzőjére. Amikor kezembe kaptam,  
és a szerkesztőség TELJES személyzetének se-  
gítségével végigkúzdóttam magam rajta elha-  
tároztam, hogy ezt mindenkinek látnia kell.  
Először csak begépeltem a Csevegőbe, de az-  
tán rájöttem, hogy senki sem hinné el nekem,  
hogy ez tényleg úgy nézett ki, ahogy bepö-  
työgtem! Így hát maradt a scanelés, ami re-  
mélem tisztán mutatja a véres valóságot.

Szóval Gy.Z. úr, szíven ütött ez a vulgáris stí-  
lus. A "kétszínű" jelzőt nem értem, a "ki a  
pöcsnek képzzeled magad" kérdést pedig  
egyenesen sértőnek találom.

Nem hiszem, hogy kétszínű lennék. Mindig is  
megmondtam, hogy PlayStation párti vagyok,  
és nem a gép színe tetszik, hanem a PROG-  
RAMELLÁTOTSÁGA, meg a játékok  
SOKSZÍNŰSÉGE. A Nintendo európai részlegé-  
nek üzletpolitikáját bukásnak találom, és  
ezen nem veled fogok vitatkozni, akinek  
szemmel láthatólag annyi köze van a dolog-  
hoz, mint tyúknak az atomfizikához.

Hogy kinek képelem magam? Egészen biz-  
tos vagyok benne, hogy én vagyok Magyar-  
ország egyetlen multi-konzolos magazinjának  
a főszerkesztője, annak a magazinnak,  
amelyben én döntöm le, hogy hónapról-hó-  
napra milyen játékokat mutassunk be. Ezeket  
a játékokat magyar tesztelő srácok vizsgálják  
meg, és minden tesztelő saját egyéni stílusá-  
ban leírja a véleményét róluk. Ezen játékok  
nagyobb része a magyar boltokban kapható,  
vagy kapható lesz. A másik részük a fekete-  
piacról szerezhető be, amit nem kívánunk úgy  
kezelni, mintha nem létezne. Ebben a maga-  
zinban magyar skacok játsszák végig a játé-  
kokat saját kezűleg, és saját leírásaikat-ta-  
pasztalataikat adják közre azoknak az olva-  
sóknak, akik segítségre szorulnak.

Neked N64-ed van, rendben van. Milliószer  
mondtam már, hogy az nem az én hibám,  
hogy a te egyébként nagyon szuper kis gé-  
pedre igen kevés játék jelenik meg, és eme  
igen szegényes kínálatnak nagy része elad-  
hatatlan, megvétele alkalmatlan produktum.  
Az általad felsorolt játékokat ugyan nem is-  
merem, de ismerem három nagyon hasonló cí-  
müt. Jó anyagok lesznek, már mindhármát  
próbáltam. Csak az a baj, hogy amire az a  
három kijön, a PS-re harminchárom komoly  
játék jön majd ki, de az is lehet, hogy már a  
PlayStation 2 is lesz legalább annyi.

Azt hiszem, hogy a poszter kérdést is meg-  
magyaráztam egy párszor, és rajtad kívül  
minden N64 tulaj megértette: ha nincs jó mi-  
nőségű illusztráció, nincs poszter sem. Te erről  
kb. annyit tudhatsz, mint az a kedves kollé-  
gád, aki küldött nekem egy 8x8 cm-es ké-  
pecskét, hogy abból csináljak A3-as posztert.  
Jellemző...

Mindenesetre tényleg felébresztettél leveled-  
del. Nem magyarázom meg, miért. Párezer  
olvasó tudni fogja...Kösz, hogy veszed azt a  
kalap szar magazint, és hidd el, nekem mind-  
egy, miért veszed!

Gy.Z.,

Hello' Martin

Hol vagy te kétszínű barom? Mi a nőcsnek képz-  
zeled magad már tessék ocsárolod a 64-et  
idáig egy szer pártoltad a 64-et a plésztésőnt  
meg csak istenhitels főleg te hát néz már  
meg azt a szar grafikát ami nek téz színes  
az scani a 64-en idereg már föl te és min-  
den plésztésőnös. Hát ilyenek vagyok te  
szemetek le hurog játok a 64-et neki jó gép  
még ha nincs is rá anyi prog ram mint kéne  
de jöni fog nek PL, Perfek Dárk, Hibrid He-  
rón Donki kong 64 Rémbozix igen csak  
meg mutatós mit tud a 64 és végre le-  
jönnek az olyanok at mindte én nem is-  
tenitem a 64-et de végéigek márti észre  
hogy a gépünk jobb a tiétek nél ti csak  
vagy is a Plésztésőnösök csak és kizárolag a másolt  
cédekset veszik melyikők vesz eredeti cédek  
mi szerintem azért van  
enyi Plésztésőnös ja és mert szegények ha-  
már itartunk a 64-et nem bírják meg fizetni az ulyág pe-  
dig egy kalap szart sem ér csak is azért velem és veszem  
hogy menyire huzátok már le a 64-et hátmagyon sebal  
akor is éljen a 64 remélem ez a levél föl ébreszt már té-  
ged martin ja és még két meg jegy zés miért csak Tob És  
Finál posztvált sztárvász: részer miért nem. És indokol-  
jamár meg V.Z. miért adott 98% a Zeldának ja és készül  
a uly zeldais enyi tudom ugy sem teszebe az uly ságba  
nem mersz te gyáva de remélem még is hogy lásák már  
végre hogy 64 is van. Gy.Z.

Az itt látható levelet - amely valószínűleg  
ezek után a világörökség részévé válik - nem  
véletlenül bátorkodtam egy egész oldal elfog-  
lalásával betenni. Remélem, hogy az N64 tu-  
lajdonosok nem haragszanak meg se rám,  
sem a szerzőjére. Amikor kezembe kaptam,  
és a szerkesztőség TELJES személyzetének se-  
gítségével végigkúzdóttam magam rajta elha-  
tároztam, hogy ezt mindenkinek látnia kell.  
Először csak begépeltem a Csevegőbe, de az-  
tán rájöttem, hogy senki sem hinné el nekem,  
hogy ez tényleg úgy nézett ki, ahogy bepö-  
työgtem! Így hát maradt a scanelés, ami re-  
mélem tisztán mutatja a véres valóságot.

Szóval Gy.Z. úr, szíven ütött ez a vulgáris stí-  
lus. A "kétszínű" jelzőt nem értem, a "ki a  
pöcsnek képzzeled magad" kérdést pedig  
egyenesen sértőnek találom.

Nem hiszem, hogy kétszínű lennék. Mindig is  
megmondtam, hogy PlayStation párti vagyok,  
és nem a gép színe tetszik, hanem a PROG-  
RAMELLÁTOTSÁGA, meg a játékok  
SOKSZÍNŰSÉGE. A Nintendo európai részlegé-  
nek üzletpolitikáját bukásnak találom, és  
ezen nem veled fogok vitatkozni, akinek  
szemmel láthatólag annyi köze van a dolog-  
hoz, mint tyúknak az atomfizikához.

Hogy kinek képelem magam? Egészen biz-  
tos vagyok benne, hogy én vagyok Magyar-  
ország egyetlen multi-konzolos magazinjának  
a főszerkesztője, annak a magazinnak,  
amelyben én döntöm le, hogy hónapról-hó-  
napra milyen játékokat mutassunk be. Ezeket  
a játékokat magyar tesztelő srácok vizsgálják  
meg, és minden tesztelő saját egyéni stílusá-  
ban leírja a véleményét róluk. Ezen játékok  
nagyobb része a magyar boltokban kapható,  
vagy kapható lesz. A másik részük a fekete-  
piacról szerezhető be, amit nem kívánunk úgy  
kezelni, mintha nem létezne. Ebben a maga-  
zinban magyar skacok játsszák végig a játé-  
kokat saját kezűleg, és saját leírásaikat-ta-  
pasztalataikat adják közre azoknak az olva-  
sóknak, akik segítségre szorulnak.

Neked N64-ed van, rendben van. Milliószer  
mondtam már, hogy az nem az én hibám,  
hogy a te egyébként nagyon szuper kis gé-  
pedre igen kevés játék jelenik meg, és eme  
igen szegényes kínálatnak nagy része elad-  
hatatlan, megvétele alkalmatlan produktum.  
Az általad felsorolt játékokat ugyan nem is-  
merem, de ismerem három nagyon hasonló cí-  
müt. Jó anyagok lesznek, már mindhármát  
próbáltam. Csak az a baj, hogy amire az a  
három kijön, a PS-re harminchárom komoly  
játék jön majd ki, de az is lehet, hogy már a  
PlayStation 2 is lesz legalább annyi.

Azt hiszem, hogy a poszter kérdést is meg-  
magyaráztam egy párszor, és rajtad kívül  
minden N64 tulaj megértette: ha nincs jó mi-  
nőségű illusztráció, nincs poszter sem. Te erről  
kb. annyit tudhatsz, mint az a kedves kollé-  
gád, aki küldött nekem egy 8x8 cm-es ké-  
pecskét, hogy abból csináljak A3-as posztert.  
Jellemző...

Mindenesetre tényleg felébresztettél leveled-  
del. Nem magyarázom meg, miért. Párezer  
olvasó tudni fogja...Kösz, hogy veszed azt a  
kalap szar magazint, és hidd el, nekem mind-  
egy, miért veszed!

Martin



**E havi Csevegők igencsak vérpezsdítőre sikeredett, és az első két levélből rögtön meg is tudjátok miről beszéltek. Sajnos az első levél írójának nevét véletlenül letöröltem, de se baj. Kár is a szóért, lássunk miről van szó...**

Martin, ha úgy gondoltok van valami alapja ennek az üzenetnek, talán valamilyen formában az újságban is lehetne egy "kis" nyilvánosságot keríteni ennek a dolognak. Udv, Hangel Balázs

Kedves Mindenki! Elég régóta (kb. 20 éve) vagyok Star Wars rajongó a végletekig. Most nem részletezem. Az igazság az, hogy (nemcsak ebben az esetben) mélységesen felháborít, amit ilyen vonalon művelnek. Egyrészt a film értékének és eszméjének sárba tiprása, valamint annak a munkának és pénznek és energiának a semmibe vétele, melyet a művészek (jelen esetben a kiemelkedő LucasFilm) beleöltek. Szerencsémre én a bemutató hetén láttam a filmet az Egyesült Államokban, és most is ott a helyem egy-néhány előadáson, de el tudom képzelni a hasonló beállítottságú Star Wars fan kollegáimat, akik nem juthatnak ily módon az első előadásokhoz. Talán csak mi érthetjük meg, hogy ez mennyit jelentene mindenkinek. Hiszen az ilyen embereknek lenne helye ott, nem holmi listásoknak vagy bennfenteseknek. Úgy gondolom, hogy ezt maga Lucas is így gondolja, és ő is tudja, hogy kiknek is készítette a folytatást és kik azok, akik sikerre vitték a filmjét és a mítoszát. Amennyiben bármilyen segítséget tudnék nyújtani, illetve ha a Lucasfilm Ltd.-hez eljuttatandó levelet készítetek, csak szíjlatok, legalább a véleményemmel vagy aláírással támogassam ennek a szegénynek a feltárását. X. Y.

Szevasztok. Tegnap, szerda este 10 órakor megjelentünk egy haverommal, hálósákkal felszerelve, a Duna Plaza mozija előtt, mivel biztosra akartunk menni – jegyet akartunk venni a Star Wars Episode I – The Phantom Menace magyarországi díszbemutatójára. Az előadás szeptember 16-án 0:01-kor, vagyis éjfél után egy perccel fog kezdődni, és már este 21 órakor megkezdődnek a különböző kísérő rendezvények, programok (pl. rohamosztagosnak meg ilyesminek öltözött emberek is lesznek). A biztonsági szolgálat sajnos közölte velünk, hogy információikkal ellentétben a bevásárlóközpontot estére bezárják, így távoztunk. Másnap hajnalban tértünk vissza, és 6 óráig nyolcan gyűltünk össze a mozi előtt – az index.hu Star Wars fórumán egyeztetünk a többiekkel, hogy részben a filing kedvéért is, hamar el akarjuk kezdeni a sorban állást. Ez egyébként nem bizonyult rossz ötletnek, mivel kilenckor, a pénztár nyitáskor már mintegy háromszáz emberes sor állt az emeleten... de nem emiatt írtam ezt a levelet. A díszbemutató előadásra, a mozi 410 férőhelyes nagytermében, mintegy 30 jegy volt már csak, amikor jegyet kívántunk venni, azok is a leghátsó illetve az első sorba. Ez igencsak érdekes, mivel mi voltunk az első nyolc ember a sorban, és ma reggeltől lehet csak jegyet vásárolni. Tudni kell, hogy a Lucasfilm igen szigorú feltételekkel engedi bemutatni a filmet szerte a világban. Megszabják például, hogy a mozi méretétől függően hány teremben, pontosan hány alkalommal, és hány hétig kell adni a filmet, a szinkronokat a San Francisco-i hangstúdióban véglegesítik (minden egyes szinkronszínészt elbírálnak, hogy megfelelő-e a szerephez), és vannak szabályok a jegyvásárlásra is. Tilos például zártkörű vetítést szervezni, tilos egy személynek tényleg több jegyet vásárolni. Kérdésemre, miszerint hogyan lehetséges, hogy hetedik sorban állóként nem tudok jegyet venni az előadásra, csak a tízenötödik sorba, a pénztáros azt a magyarázatot adta, hogy a dolgozók vették meg a jegyeket. Na, most, egyfelől a kópiák már hetek óta a mozikban vannak, és mostanra már elég sokan látták a filmet – az Intercom dolgozói,

# Csevegő

rokonai, ismerősei jó része, valamint sor került (tudomásom szerint tegnap) a sajtóvetítésre is. Másfelől a fenti szabályok értelmében szabálysértésnek minősülne, ha a dolgozók a pénztárnyitást és sorban állást megkerülve megvették volna a jegyeiket – már ha ez lenne az igazság. Valójában ugyanis, mint az tudomásunkra jutott, amolyan VIP-jellegű jegyfoglalás történt, méghozzá a kormány részéről. Konkrét személyekről ugyan nem tudok, és nem is hivatalos az információ – bár igencsak megbízható forrásból származik. Megismételném, a szeptember 16-i vetítés teljesen nyilvános, sőt maga a díszbemutató is, így semmiféleképpen nem lehetett volna akárcsak egyetlen egy jegy sem eladva, mielőtt mi a pénztárhoz értünk. A magam részéről felháborítónak, szomorúnak, és igen, szégyellnivalónak tartom ezt az esetet, és minden tölem telhetőt megteszek, hogy kellő nyilvánosságot kapjon – ugyanígy éreznek a többiek is, akiknek nem sikerült jegyet venniük az előadásra. Értesíteni

**laci kicsalja 20-30 szerencsétlen kedves öregember utolsó pénzét (soha többet az életben nem lesz neki újra), esetleg néhány béna vagy fogyatékos kiskölyököt, és aztán elveri az egészet – üzleti ígéretéből meg semmi sem lesz, lecsukni nem lehet, felelősségre vonni nem lehet, az ügyvédje meg röhögve nyilatkozik a TV-ben, hogy "védencem ártatlan, de legalábbis nem vádolható". Mocskok protekciós rendszer van itt Magyarországon. Bárki, bármikor, bárhova "leszólhat" telefonon, és akkor ha török, ha szakad, kerül amibe kerül, az illetékes úrnak (mert már nem elvtárs) lesz igaza. Kíváncsi lettem volna, hogy kik voltak ott azon a bizonyos első előadáson...**

(Hát ez tényleg szomorú. Mentségetekre legyen mondván én is beszaptam ugya-



**Csevegőt akarok, de azonnal!**

fogom a Lucasfilmet is az esetről, valamint egészen biztosan ott fogok állni éjféltkor a nagyterem bejárata előtt, és talán még videokamera is lesz nálam. Öszintén érdekel, hogy kik nézik meg a filmet előttünk, miért jó ez nekik, és legfőképpen, hogy hogyan szerezték a jegyüket. Köszönettel, Varga Tamás /Lao-Yosh/.

**Urak, amit itt elmeséltetek, az tényleg a végletekig vérlezítő dolog. Elhiszem, hogy forr bennetek a düh! Csak azt nem értem, hogy mi ebben az újdonság nektek? Én még a '70-es évek legelején voltam kiskölyök. Soha nem értettem, hogy miként lehetséges az, hogy az én papám is, meg az ismerős gyerek papája is ugyanabba a Közértbe jár vásárolni, de ő banánt meg narancsot kap Télapóra, én meg csak csokit. Később jöttem rá, hogy az én papám az EL-SŐ bejáraton ment be, az ő apja meg a HÁTSON.**

**Amikor később katonának vonultam, már értettem (csak nem fért a fejembe), hogy miért megyek én egy erdő közepére a világ végére, és miért megy egy nálam JÓVAL hülyébb kölyök a mittudoménmilyen KÖZPONTBA, ahova csak dolgozni járt be, minden este otthon aludt az ágyában, és katonaruhát is csak az eskün látott utoljára.**

**Mostanában az tossza a csörömet, hogy miként lehetséges az, hogy va-**

**nezt a sort a Plazában. Ugyan én már csak 9-re értem oda, de a 300 embert én is ugyanúgy láttam. És akkor történt velem egy olyan, hogy lepadlóztam. Két kis srác jön a sor vége felé és lobogtatják a jegyeiket: Megvan, megszereztem! – ordítja. Fél órát áltam sorba, de végre meg van. Nem, nem. Nem a Star Wars-ra. Mátrix, az a tuti film. Hát képzeljétek el. Én úgy röhögtem, hogy piros lámpaként világított a fejem. Ja és még egy érdekesség: 15.-én este kilenckor még lehetett jegyet venni a 00.01-es előadásra!!!. Igaz a hátsó és első sorokba – BP)**

Viszlát Martin! Sipos Adorján, még mindig Győr  
**Isten áldjon Adorján! Martin, még mindig Budapest**

Szevasz Martin! Régi olvasója vagyok a Konzolnak, és minden számom megvan. Többször olvastam benne, hogy hányan kételkednek a Resident Evil 2 S fokozatában. Még Te is! Ime a bizonyíték: egy fénykép és a negatív is. Sajnos a minőség kifogásolható, de hát nem vagyok berendezkedve TV fotózásra. Egyébként az S fokozatot a Japán Dual Shock verzióban lehet elérni. De viszont az kacska, hogy bármi féle filmet is adna – és a krokodilt is a palackon kívül bármivel ki lehetne nyírni.

Máskülönben a lapotokat nagyon jónak találom és főleg, hogy most már NTSC programokról is írtok – így a legújabb játékokról olvashatunk. Tisztelettel: Kovács István, Budapest  
**Tisztelt olvasók, a kép valódinak tű-**

**nik! Egy pont Istvánnak, vita lezárva. Azt hiszem, hogy ez az "S" fokozat csak a japán verzióban van benne – de akkor meg elmehet a sunyiba az a tökkölütött, aki úgy fordította le a gépkönyvet, hogy benne hagyta ezt a nem létező dologot.**

Tisztelt 576 Konzol Team! Ime az elmaradhatatlan kérdések:

1 – Mond meg őszintén, de tényleg: Ez a Szilvis dolog csak hangulatfokozás volt, igaz?

2 – Pusztán csak kíváncsiságból kérdezem: teszteltél már erotikusabbnak mondható játékot? Egyáltalán van ilyen PSX-re?

3 – Megvan a Syphon Filter, de fekete-fehér? Ez azért van mert NTSC-s (a gép PAL-os), vagy a gépem rossz? Tóth Gábor, Budapest

**1 – Kikérem magamnak! Szilvi igenis valódi! Ha látnád élőben.....!**

**2 – Még nem teszteltem ilyen játékot, és tudtommal csak japán NTSC verzióban létezik ilyen de ott is ritka.**

**3 – PAL-os gép csak Scart kábellel játszik le NTSC játékot színesben. Pontosabban: ha a géped 1002, 5002, 5502, 7002 szériaszámú, akkor kell a Scart kábel, meg egy olyan TV, ami tudja az NTSC-t. Ha 7502 vagy 9002**

**géped van, elég az NTSC-s TV, kábel nem kell. Nem rossz a géped.**

Helló 576 Konzol! Mint Magyarország első konzolos újságjának, azt hiszem most már eljött az idő, hogy tudjátok róla, létrejött egy másik újság is: az ellenlábasotok, versenytársatok, a KONZOL PÓWER. Bár még nagyon gyerekcipőben járunk, mégis egy nagyon fontos hírt szeretnénk veletek közölni. Büszkén kijelenthetjük, hogy mi vagyunk az első konzolos lap, aki részt vehetett az E6-on (Egyetemes Elektronikus Egyveleg Exkluzív Eszement Együttesév). Az örömből sajnos öröm is vegyült, ugyanis nagy nevek (pl.: Nagy Józsi, Nagy Karesz) nem jelentek meg, de számos kis név (Kis Aladár, Pöttöm Panna, Apró Szulák) azért jelen volt. Nézzétek el nekünk, hogy egy ilyen kézzel írott levéllel lépünk meg benneteket, de hát szegény ember szénnel mos. Viszont jó pár darabot fénymásoltunk (fénnyel másoltunk) és elküldtünk külföldi magazinknak is (meg szótárakat is, hogy tudjanak miből fordítani). A beszámolót jómagam és munkatársaim: Mikorka Kálmán és Masztur Bálint készítették. Nem fokozom tovább az izgalmakat, lássuk mik is lesznek az év játécai:

**Triploid:** Eszméletlenül szép stratégia-szerpjáték szimulátor, melyben a magnélküli dinnye létrehozása a feladatunk. A játékot számos feladat nehezíti meg, pl.: traktoros sztrájk, részeg munkások szanaszét hevernek az ültetvényeken, stb. Nehéz fokozatban bonusz növényekhez is juthatunk: hagyma, zeller, tapír (ez egy állat, Te állat. A főszerk.).

**Inszeminátor:** Ügyességi játék. Vadmarhák fantomra ugratása, változó téridő viszonyok között. A játék érdekessége, hogy mi egy duplafejű vízzel feltöltött gumihenger szerepében tetszelgünk. Specialitás: 2nd person nézet is választható, de hogy az milyen, arról még elképzelésünk sincs.

**Dobik:** Virtuális 2 dimenziós dobókocka játék. Aki 1-5-ig dob az kiesik, aki 6-ost dob az újra dobhat. Látványvilága egyedülálló: soha nem látott 2 dimenziós effektek. Játékosága, kezelése briliáns: egyedül a Reset gomb használható.

**Letargy:** Nem angolosan kell ejteni, mint letardzi – hanem gy-vel, szép magyarosan. Logikai játék. Egy mixódémás emberkével kell egyszerűen, majdnem hétköznapi feladatokat megoldani. A konjuktív diszjunkció konvergá-



lásának ekvivalenciájából adódó homogén bilaterális retikulom értelmezése és az ehhez kapcsolódó diszperz rektális holloidhártya létrehozása a feladatunk. Külön érdekesség a játék doboza, ugyanis csak egy rejtvény megoldása után juthatunk hozzá a játékhoz. Úgy gondolom a rejtvény eléggé triviális: integrálni kell azt a képletet, melyből kiszámítható az antigravitáció. A játék leírása a tudományos enciklopédiákban valószínűleg megtalálható.

Nóta-Bene: Karaoke játék olyan számokra, mint: Vértik a szőlő, Béreslegény jól megrakd a tehenet, Hull a vemhes... stb. Megjelenési idő bizonytalan, mert a játék még csak papíron létezik, de ha hihetünk az információknak, a következő generációs konzolok már ezt a formátumot is használni fogják.

Szemet-Szemért: Fertelmes ronda szemkiszurkáló játék, melyben A4-es méretű pixelek úsznak a képernyőn és 0,001 másodpercenként le is fagynak. Bízunk benne, a fejlesztők (Blind Corps) a végső kiadásig még változtatnak rajta. Hogy lehet ilyen játékkal kiszúrni az ember szemét?

RPG: Ez sajna nem játék, hanem rakétavető. Mi ez, csak nem nyomdahiba? :? :

Hát ennyit dióhéjban az E6-ról. Fantasztikus élményben volt részünk. Ha minden jól megy, legközelebb bevezetünk titeket a következő generációs konzolok világába. Addig is minden jól.

Tisztelettel: Janey.

Ul.: Komolyra fordítva a szót, remélem tetszett a paródia. Az egész újságról csak annyit, hogy nagyon színvonalas, dizájn baba. Nekem nagyon bejön az 576 Konzol. Csak így tovább fiúk.

**Janey, miután lecseréltem a rajtam levő csipkés "bevágós" bugyit (mert bepisáltam a röhögéstől) és szanaszét kamilláztam a szememet (majd kifolyt a röhögéstől), lezuhanyoztam hidegvízzel (mert leizzadtam a röhögéstől) rájöttem, hogy többek között az ilyen emberekért, mint te, érdemes megcsinálni a Konzolt. Sajnos arra is rájöttem, hogy a magazinoddal én nem tudok versenyezni, így szeretnék hozzátok tesztelőnek jelentkezni. Bármit megtennék ezért...**

Helló Martin! Sok időbe telt rászánnom magam, hogy írjak nektek, de most végre itt vagyok, itt ülök a PC-m billentyűit nyomkodva, és már alig várva, hogy e levélben kinyilvánítsam IRÁNTAD és a KONZOL (és Szilvi) iránt érzett tiszteletemet, csodálatomat, mániámat és elmondhassam, hogy szerintem nincs is annál jobb érzés, mint amikor a szerintem mindenki számára oly ismerős halálos unalomba burkolódzva ránézek az óram dátummutatójára, és rájövök, hogy itt van a már úgy várt hónap vége, tehát lerohanhatok az újságárushoz és megvehetem a friss KONZOLT, ami ezt az unalmat elfeledtetni velem és ráébreszt, hogy van értelme az életnek... Igen. Én így oda vagyok a KONZOLÉRT! És hogy miért? Azért, mert nincs még egy olyan újság a mi kis országunkban, ami minőségi és pártatlan tudósításaival, felülmúlhatatlan hangulatával így le tudná kötni az embert néhány élménygazdag, jó napot biztosító számára (amíg ki nem olvassa a lapot). De még mielőtt bárki is azt hinné, hogy te írtad magadnak a levelet, inkább bele is vágnék a közepébe:

1. A Tomorrow never dies (A holnap markában) mikor jelenik meg N64-re? Megjelenik egyáltalán?

2. Lehet, hogy nem vagyok valami jól tájékozott, de rajtam kívül valószínűleg még sokan nem tudják, hogy valójában miféle játék is lesz N64-re az a Perfect Dark?

3. Hol kékis a PAL-os Dragonball? A nyárra ígérted!

4. Igazán semmi bajom nincs a lappal kapcsolatban, sőt, ellenkezőleg, de mindezek ellenére "jól esne" egy kis változtatás, ami az értékelőt illeti! Ki lehetne egy kicsit bővíteni,

hogy belefértjen a 100% is, hiszen én is tudom, hogy nem létezik tökéletes játék, de ha egyszer majd lesz egy game, ami minden szempontból tökéletesen elnyeri a tetszésedet, akkor mit csináltok majd (és hogy a bunkók ne tudjanak ennél fogva is kritizálni)? Nem tudom, hogy ez valami nemzetközi szabvány-e, de áttekinthetőbb lenne, ha új szempontokat sorakoztatnátok fel (mellékeltem egy képet): grafika, irányítás, hosszúság, kalandosság, zene, hangeffektusok, összesítés (legalábbis valami ilyesmi). Nem akarok "évtizedes hagyományokat" lerombolni, de azért szerintem jó húzás lenne.

5. Még egy fontos kérésem lenne: van néha úgy, hogy olyan háttérrel raktok be egy teszt mögé, ami nem sötét, VAGY világos, hanem mindkettő egyszerre. Ilyen volt például az augusztusi számban a Quake 2. Nem tudom, hogy ezzel csak én vagyok-e így, de az egyik bekezdést alig tudtam elolvasni, csak 1 perc nagytítóval való böngészés után, mert annyira beleolvadt a háttérbe. Mint ahogy azt sem tudom, hogy a Nintendo-tól, vagy a Sony-tól aféle "all rights reserved" képeket kaptok-e, aminek megváltoztatását "akár 5 évig tartó szabadságvesztéssel" is büntethetik, de ha nem, akkor jó lenne, ha a szöveghez igazítanátok a képet (vagy fordítva).

6. Maradhatna a dupla címlap!

7. Azért árultok ilyen kevés N64-es cuccot, mert néhány kivétellel mindent személnék tartjátok, vagy mert ilyen hamar elkapkodjátok őket?

8. Lehetne Shadow Man poszter???

9. Kiadnátok egy-két kódot a Shadow Man-hez (N64)?

10. Nem tudsz egy helyet, ahol elpasszolhatok egy Top Gear Rally kazit?

Mára csak ennyi lenne. Igazán nem akarok talakodni lenni, de megköszönném, ha beraknál a csevegőbe. Előre is köszönök mindent! További jó tesztelést!

Ul: Bocs, hogy csak rövid i-m van, de hát semmi sem tökéletes. Ja, és még valami: még sem vagyok hagyományromboló, mert éppen most totál véletlenül felütöttem a '94-es szeptemberi 576 KByte-ot, és majdnem ugyanígy van kivitelezve a dolog, tehát remélem megdonesz. Hű olvasótok: Hosmann Gergő, Budapest.

**1 - Úgy tudom, hogy mindkettőre megjelenik még az idén, de PS-re biztosan, méghozzá karácsony előtt. 2 - A PD egy saját szemszöges lövöldözős-kaland játék, hasonlít a Quake-re egy kicsit, de annál sokkal jobb és érdekesebb.**

**3 - Ezek szerint nem lesz. Elment neked az eszed? Nem én ígértem, hanem a kiadója...**

**4 - He-he, ezen jót röhögtem. Te biztos, hogy az 576 Konzolt szoktad olvasni? Ha megnézed a 01-es számunkat láthatod, hogy volt már 100%-os játék. A szempontok közül, amiket felsoroltál KETTŐ kivételével mindent használjuk: grafika = látványosság, irányítás = játszhatóság, hosszúság = szavatosság, kalandosság = ez furcsa lenne mondjuk egy sportjátéknál, zene = zenebona, hangeffektusok = ugyanaz, mint a zenebona, összesítés = százalék.**

**5 - Sajnos a fenti malőr előfordul, és is utálom! Az a baj, hogy a grafikus által megtervezett oldal valahogy nem mindig ugyanolyan kinyomva, mint a monitoron. Ráakjuk a szöveget, ott tők jó, aztán papíron gányul néz ki. Igyekszem, hogy egyre kevesebb ilyen legyen. A képeket nem nagyon tudom variálni, mert azt kell használnom, amit a cégek CD-n küldenek. Vagy az Internetről töltök le párat, de azok meg rendszerint borzalmasak. Szóval nem nagyon tudok ugrálni a képekkel. Én is szeretném, ha minden játék minden pályájáról lenne kép, de lehetetlen.**

**6 - Az csak egy ötlet, érdekesség volt, nem akarom bevezetni.**

**7 - Mindent árulunk N64-re, ami fel-lelhető, de nagyon gyorsan elviszik a játékokat.**

**8 - Lehetne. Lett is.**

**9 - Még nincsen nekünk sem, egyébként is minek hozzá kód? Be van építve a játékba egy csomó, csak el kell jutni oda, ahol aktiválni lehet őket.**

**10 - Petőfi csarnok, bolhapiac, hétvége délelőtt.**

**Ul - A rövid "i"-ket kijavítottam, engedelmekkel.**

Szia Martin! Először egy komoly dicsérő levelet kívántam írni, de ezt már megtették előttem százan. Ezért ettől most eltekintek de azért meg kell mondjam, az újságnak párja nincsen, viszont varázsa van, és ez mindennél fontosabb a mai világban, akárcsak az eredetisége. Tehát én egyszerűen csak KÖSZÖNET szeretnék mondani neked és az egész team-nek, mert nagyon HÁLÁS vagyok. Miért? Megpróbálom röviden elmondani. Egyszer nem is olyan régen nagy dilemmát okozott számomra, hogy mire is költsem kevéske spórolt pénzem, hogy az eredménynek még örüljek is. Nemsokára (mintegy égi jelként) kezembe került a Konzol egy régebbi száma.

Mit mondjak, rongyosra olvastam, százszor és ezerszer átolvastam minden játékleírást annyira hangulatos és profi volt az egész, hogy teljesen beleéltem magam a játékba (pedig gépem még nem is volt!). Szóval ismertem a játékokat, pedig még nem is láttam őket élőben, és ezért BENNETEKET illet a dicséret. Az is a dologhoz tartozik, hogy egy jó barátom átjött hozzám megnézni mivel is játszom olyan önfeledten. Az eredmény: egy hét múlva már neki is megvolt a gépe, azóta is együtt játszunk. Szóval köszönet nektek mindenért a csodálatosan eltöltött játékoráért. Rövid konzolos pályafutásom csúcsa lenne, ha viszontlátnám eme irományt a nevezetes Csevegő hasábjain. Ígérem, ha benne lesz akkor azt a számot bekeretezve a falra teszem és napi két imát mondok előtte értetek és az újságért. Szóval egyszerűen csak köszönöm fiúk szép volt amit eddig csináltatok ha lehet így tovább. Jamniczky Richárd Budapest

**Ricsi, hát ez igazán jólesett! Ha te vagy az egyetlen a világon, akinek segíthetünk, már akkor is megérte. Remélem, hogy soha nem fogsz csalódni a tanácsainkban. Igyekeztem olyan srácokat találni, akik nagyon megbízható tesztelők, és őket úgy "kitanítani", hogy szavahihető teszteket gyártsanak. Remélem, hogy ki teszed ezt a Csevegőt bekeretezve, ahogy ígérted!**

Szia Martin és kedves szerkesztőség! Én nem vagyok egy rendszeres olvasótok, de azért néha megveszem az újságot! Most rögtön szeretnék közölni veled valamit! Mint az újrászinkronizált Eddy Murphy film szavaival élve, a szeptemberi szám kinyomolt jó volt! Elsősorban azért is írok, mert lenne hozzád egy kérdésem! Mikóóóó jelenik meg mááááa a Carmageddon PSX-re? A másik, nem tudnál az ECTS '99-es kiállításán lévő csajokról egy posztert betenni az újságba????? Kenyér dolog lenne! Egy kérdés: melyik a világ legerotikusabb virága??? Hát a muffkálti. HA-HA-HA Na most takarodok, csá csumi csá! Ja, SZIA VIKTOR! Egyébként Flamisch Péter Budapestről.

**Mire ezt olvasod, már meg is jelent a Carmageddon PS-re, a leírást a következő számban találod. A vicc ütött! Sajnos nem elég jók a csajos képek ahhoz (minőségileg), hogy poszter legyen belőlük. Csácsumicsái!**

Hy Martin. Vegyes érzelmekkel ülök most a szövegszerkesztő billentyűzete elé (rossz az, ki rosszra gondol). Hezitálásom két okra vezethető vissza, annak idején, még úgy május magasságában írtam nektek egy levelet, melyben az újság hasábjain megjelenő NTSC-és játékokat dicsértem, erre az irományomra azt

a választ kaptam, hogy benne lesz a CSEVEGŐBEN. Képzelted, hogy vártam a következő Konzol megjelenését, és láss csodát érkezett a június-júliusi duplaszám megjelenése, kiszurkoltam érte a 6 kilót, majd rögtön a csevihez lapoztam, és csak kerestem a leveletem csak kerestem, de nem találtam. Az ügy folyamán: erőteljes pofára esés a haverok előtt, plusz állati pipa lettem rátok. Miután kissé csalódottan elolvastam a többi levelet rájöttem, hogy azokban jobb poénok voltak, így helyre állt a lelki békém. A másik ok az a minőségi javulás mely a duplaszám óta végbement az újság arculatán. (Ezt nyugodtan vedd dicsőretnék.) A poszter nagyon jól tett a lapnak, ez a kis ajándék jól esik nekünk olvasóknak. A demo CD-t én személy szerint feleslegesnek tartom.

**Azt, hogy ki kerül be a Csevegőbe együtt szoktuk megbeszélni a Bagó Petivel. Szerencsére annyi levelet kapunk, hogy tudunk válogatni. Nagyon-nagyon örülök, hogy megértetted, és remélem, hogy mindenki meg fogja érteni, hogy a Csevegőbe bekerülni dicsőség, és nem az a helyzet, hogy valaki kinyom magából egy állatságot, és az rögtön le is megy.**

Most jöjjenek rendkívül értelmes kérdéseim. 1 - A csevegőben megjelent képen tényleg Szilvi látható-e, mert ha igen, akkor férfitársaimhoz hasonlóan én sem értem, hogy nem tudott magának barátot találni, én sajna túl fiatal vagyok hozzá (19 éves). Mindenesetre üdvözlöm és minden jót kívánok neki, és biztos vagyok benne, hogy megtalálja az igazit. (azért szívesen játszanék vele akár még a Crash Banicoottal is, pedig azt nagyon utálok)

3 - Hogy a játékokról is kérdezzek valamit: még korábban írtad, hogy szeretsz a Tekken-nel játszani, és ezzel kapcsolatban szeretnék kérdezni valamit. Please Martin áru! el, hogy hol találhatom meg a szupertitkos speciális mozgásokat (pl King csomagolása ezt nagyon szeretném tudni kérlek írd meg, hogy kell csinálni).

Ezennel zárom soraimat, Szilvit puszi! (add át neki) A CoVboy Glózik László a Nagyszénási gay gyerek puszi! (ezt mondjuk ne add át, esetleg a Bagó Peti). Playstation 4 ever. (A BL-t úgy is a Milan AC nyeri meg.) Tisztelettel maradok hű olvasótok Kornel Raven Köblös

**1 - Szilvi él és virul, mint azt már párszor elmondtam. Szebb, mint a képen volt akkoriban. De nem barátot nem talál magának - azt talált volna annyit, mint égen a csillag - hanem IGAZI társat. Habár amikor utoljára beszéltem vele azt mondta, hogy valami kialakulóban van neki. Megmutattam neki a leveled, azt mondta, hogy nagyon bejön neki a stílusod. Még egy-két év, és eséllyel pályázhat a Szilvi-hasonmásokkal**

**3 - Rég nem Tekkeneztem, így már a mozgásokra sem emlékszem. Internetezz el a "hyperlink <http://www.gamefaqs.com> » helyre, ott megvan az összes mozdulat. A puszi! átadtuk a CoVboynak, mind a ketten. Azt üzenete, hogy csak erre várt egész életében**

**Na, ne haragudjatok, de megyek az Internetre Half-Life-ozni. Igen, megcsalom a PlayStation-t, de hát ANNYIRA jó játék az a Half-Life, és még megy is valamennyire. A "Guard Yourself" serveren megtaláltok.**

**Aki ezentúl elektronikus levelet akar írni, az az 576konzol@576.hu címre nyomja az anyagot. Igen, ez azt jelenti, hogy él a honlapunk. A címe <http://www.576.hu>. Gyertek fel, nézzétek meg. Habár a konzolos részén még dolgozunk...**

Martin



SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

# CRASH

## BANDICOOT

2999,- FT/DB



Jet Board Crash Komodo Moe Jet Pack Crash



Coco Bandicoot Dr. Neo Cortex Tiny

# CRASH

## BANDICOOT

2999,- FT/DB



Deep Dive Crash Dingo Dile High Flying Crash



Dr. N. Gin Wave Rider Coco Dr. N. Tropy

# SPAWN

3999,- FT/DB



Tormentor Viper King



Mandarin Spawn Iguanus & Tuskadon



Spawn: The Black Heart The Necromancer

# DUKE NUKEM

2999,- FT/DB



Pigcop



Battlelord Duke Nukem



Octabrain

# METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB



Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis



Solid Snake Meryl Silverburgh Spiper Wolf



Vulcan Raven Ninja

# TEKKEN 3

3999,- FT/DB



Jin Kazama Nina Williams Paul Phoenix Ling Xiaoyu

# TEKKEN 3

4999,- FT/DB



Heihachi Mishima True Ogre Evil Jin Kazama Yoshimitsu

# QUAKE

2999,- FT/DB



Major Athene Iron Maiden Tank